3

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND



lupo solitario

DEVER - CHALK

librogame®

A Caroline Sheldon

Prima ristampa novembre 1986

Seconda ristampa ottobre 1987

ISBN 88-7068-096-7
Titolo originale: «Lone Wolf-The Caverns of Kalte».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra.

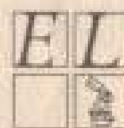
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND

DEVER - CHALK

tradotto da Judy Moss e Giulio Lughi





Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

IKAYA
LA FORTEZZA DI GHIAC
RRE INESPLORATE
MONTI HROD
BAIA DI HROD
HROD
PASSO DEI GIGANTI
MONTI DORMANSK
BASSOPIANO DI HROD
MONTE CLOUD
GHIACCIAIO DI BORMANSK
NTI TORJAVIK
MONTI KRALLA
MONTI KNOLLEN
IL DENTE
ISOLA DI BORGK
BANCHISA
LIMITE DEI GHIACCI ESTIVI
GOLFO DI KNOLLEN
CAPO
KRIE
TOLA
LIMITE DEI GHIACCI INVERNA
MARE DI KALT
IL DESERTO GHIACCIATO DI
KALTENLAND
BROKA
ANSKAVEN
THET
EGEN
LOF









REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMAS

NOTE

1	
2	
3	
4	
5	

ARTI AGGIUNTIVE

6
Un'Arte in più se hai portato a termine una avventura di Lupo Solitario
7
Due Arti in più se hai portato a termine due avventure di Lupo Solitario

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	– 3 RES. se non hai un Pasto quan[do] ti viene ordinato di mangiare
4	BORSA (massimo 50 Corone)
5	
6	
7	
8	

RES = RESISTENZA COMB = COMBATTIVITÀ

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLA PAGINA SEGUENT[E]

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

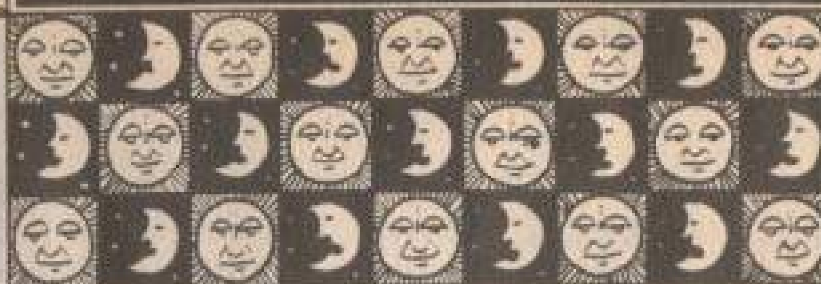
RESISTENZA		RESISTENZA
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	CO[…]	



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO (massimo 2 armi)
1 SPADONE
2 LANCIA
Se sei Maestro di Scherma in queste armi: + 2 Combattività Se combatti senza armi: − 4 Combattività



Questo diploma attesta che

____

è addestrato alle Arti Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Per molti secoli i nobili cavalieri del regno di Sommerlund hanno mandato i loro figli presso il monastero Ramas, affinché imparassero le tecniche e le arti che fanno di un giovane un vero cavaliere.
Tu sei Lupo Solitario, ormai l'ultimo rimasto dei cavalieri Ramas. Un anno fa i Signori delle Tenebre, gli eterni nemici del tuo popolo, hanno portato un micidiale attacco nel cuore di Sommerlund, distruggendo completamente il monastero. Qui erano convenuti tutti i cavalieri Ramas per celebrare la festa di Fendar, e non uno di loro si è salvato nel massacro. Solo tu, Lupo Solitario, sei riuscito per caso a salvarti, e hai giurato di vendicare la loro morte.
Nonostante i pericoli sei riuscito ad arrivare a Holmgard, la capitale, e il Re ti ha mandato a Durenor, paese amico, a chiedere aiuto. La tua missione è stata molto difficile, perché un mago di Sommerlund, Vonatar il traditore, è passato al nemico e i suoi agenti hanno tentato più volte di ucciderti. Ma nonostante i loro propositi malefici, sei tornato a Holmgard al comando di una grande flotta, e l'esercito nemico che assediava la capitale è stato completamente distrutto.

Gran parte di Sommerlund è devastata dalla guerra; le campagne, un tempo così fertili, sono diventate brulle, e tante città sono state rase al suolo. Ma le genti di Sommerlund sono tenaci, e non si fanno scoraggiare dall'enorme compito che le attende. Stanno ricostruendo il loro paese con una tale determinazione che adesso, un anno dopo, pochi segni della guerra sono ancora visibili. Per la parte determinante che hai avuto nella vittoria, il re ti ha conferito il titolo di 'Alfiere di Sommerlund', raro onore per un giovane, e le rovine del monastero di Ramas con i terreni circostanti sono stati affidati alla tua protezione. Si stava per incominciare il lavoro di ricostruzione del monastero quando il Re ti ha mandato a chiamare nella capitale: sono sopraggiunte delle notizie preoccupanti dal nord. Alcuni mercanti ritornati dalle loro spedizioni a Kaltenland hanno raccontato della caduta del Gran Sanghor, capo dei Barbari di quelle parti.
La descrizione del mago gobbo che gli è succeduto non lascia dubbi sulla sua identità: è Vonatar, il traditore.

Dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre, Vonatar è fuggito verso le distese gelate di Kaltenland. È giunto alla fortezza di ghiaccio di Ikaya, dove attraverso l'inganno è riuscito a convincere il Gran Sanghor a nominarlo mago di Corte. Questo errore è costato al capo dei Barbari non solo il potere ma anche la vita. La notizia che Vonatar è ancora vivo si diffonde in tutta Sommerlund. Migliaia di persone affollano la capitale e chiedono a gran voce che il mago paghi il suo tradimento. È così forte lo sdegno del popolo che il Re è costretto a promettere che il traditore verrà catturato e riportato a Holmgard, dove sarà processato per tutti i suoi crimini. Per te, Lupo

Solitario, la promessa del Re segna l'inizio di un'impresa che ti metterà di fronte ad un avversario temuto ed odiato, nei profondi abissi di Kaltenland.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la tua avventura devi controllare il livello della tua preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella "Combattività"). Quando combatti la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza, e le Arti Ramas che avevi scelto. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramas in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario che hai portato a termine con successo.
Leggi ora attentamente la sezione EQUIPAGGIAMENTO.

LE ARTI RAMAS

Nel corso dei secoli i monaci hanno perfezionato le loro tecniche di combattimento: i loro insegnamenti, impartiti a tutti i giovani cavalieri, vanno sotto il nome di Arti Ramas. Tu hai imparato solo cinque delle Arti elencate qui sotto: ora devi decidere

quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue cinque Arti, scrivile nella tabella "Arti Ramas" del tuo Registro di Guerra.

Mimetismo
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante. In campagna, può nascondersi tra alberi e rocce senza essere scoperto e passare vicino al nemico senza essere visto.

In città lo rende capace di comportarsi e di parlare come uno del posto, e può aiutarlo a trovare un nascondiglio sicuro. Se scegli questa tecnica, scrivi *Mimetismo* sul tuo Registro di Guerra.

Caccia
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Sai che gran parte del Kaltenland è una distesa di ghiaccio, e che per questa ragione cacciare è quasi impossibile. Però questa tecnica può essere utile lo stesso, perché consente al Ramas di muoversi agilmente e senza far rumore.

Se scegli questa tecnica scrivi *Caccia* sul tuo Registro di Guerra.

Sesto Senso
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente. Permette di capire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura.

Se scegli questa tecnica scrivi *Sesto Senso* sul tuo Registro di Guerra.

Orientamento
Con questa tecnica il Ramas è in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, di leggere i segreti delle tracce e delle impronte, e nelle zone abitate di trovare sempre la persona o l'oggetto che cerca. Se scegli questa tecnica, scrivi *Orientamento* sul tuo Registro di Guerra.

Guarigione
Questa arte serve a recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento. Ti permette di aggiungere un punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del tuo viaggio senza essere impegnato in combattimento. Puoi usare questa capacità solo se hai già perso dei punti di Resistenza, ma ricordati che non puoi mai superare il livello di partenza.

Se scegli questa tecnica scrivi *Guarigione: un punto di Resistenza in più per ogni tappa senza combattimento,* sul tuo Registro di Guerra.

Scherma
Quando entra nel monastero, ogni allievo impara a

usare perfettamente un tipo di arma. Se decidi di impiegare l'Arte della Scherma, scegli un numero al solito modo nella Tabella del Destino e vedi nell'elenco qui sotto a quale arma corrisponde. Questa sarà l'arma in cui sei maestro, e se ti capiterà di averla quando affronti un combattimento potrai aggiungere 2 punti di Combattività.



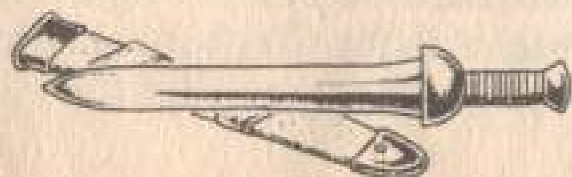
0 = PUGNALE



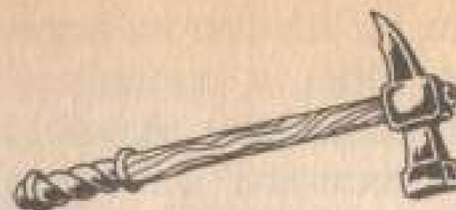
1 = LANCIA



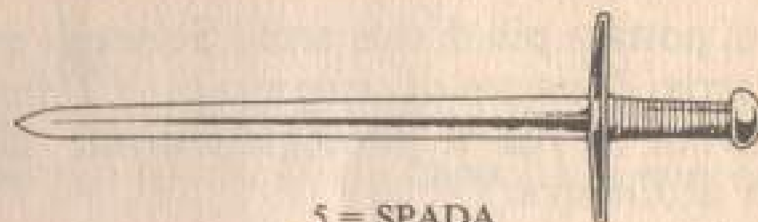
2 = MAZZA



3 = DAGA



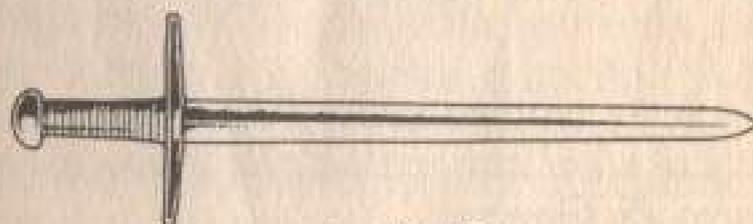
4 = MARTELLO



5 = SPADA



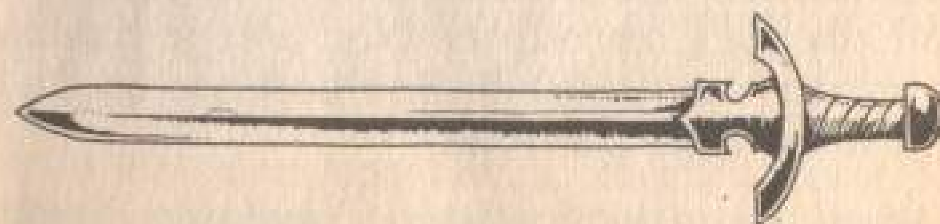
6 = ASCIA



7 = SPADA



8 = ASTA



9 = SPADONE

Il fatto di avere abilità con un'arma non significa necessariamente che tu cominci il viaggio con quella particolare arma. Avrai comunque la possibilità di procurarti delle armi nel corso dell'avventura.

Non puoi portare più di due armi. Se scegli questa tecnica scrivi *Maestro di scherma in...: 2 punti di Combattività in più se porti quest'arma,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicoschermo
Vonatar e molti degli esseri malvagi sotto il suo potere possono attaccarti con il loro Psicolaser. Lo Psicoschermo impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco.

Se scegli questa tecnica scrivi *Psicoschermo: non perdi punti se vieni attaccato dallo Psicolaser,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicolaser
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della sua mente. Può essere usato insieme alle normali armi e aggiungere 2 punti alla tua Combattività. Non tutte le creature che incontri sono sensibili allo Psicolaser: questo ti verrà detto volta per volta.

Se scegli questa tecnica scrivi *Psicolaser: 2 punti di Combattività in più,* sul tuo Registro di Guerra.

Affinità animale
Permette al Ramas di comunicare con alcuni animali e di capire le intenzioni di altri.

Se scegli questa tecnica scrivi *Affinità animale,* sul Registro di Guerra.

Telecinesi
Questa tecnica consente al Ramas di muovere piccoli oggetti con la sua capacità di concentrazione.

Se scegli questa tecnica scrivi *Telecinesi,* sul tuo Registro di Guerra.

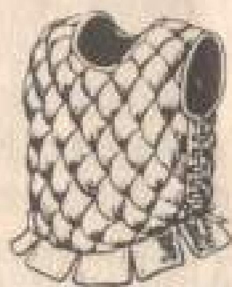
Se porti a termine con successo questa missione, potrai aggiungere un'altra Arte Ramas di tua scelta sul Registro di Guerra della prossima avventura. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già, e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella quarta avventura di Lupo Solitario, *L'altare del sacrificio.*

EQUIPAGGIAMENTO

Prima di iniziare il viaggio per Kaltenland, i soldati della Guardia Reale ti scortano fino ad Anskaven. Qui ti viene fornito l'equipaggiamento necessario per la missione: una tunica, stivali imbottiti, un paio di guanti, un mantello di pelliccia. In più, ti danno una carta geografica di Kaltenland (quella

che trovi all'inizio del libro), e una Borsa con del denaro. Per sapere quante Corone ci sono, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella 'Borsa' del Registro di Guerra, aggiungendo evenutalmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura.
In più, puoi scegliere due fra questi oggetti:

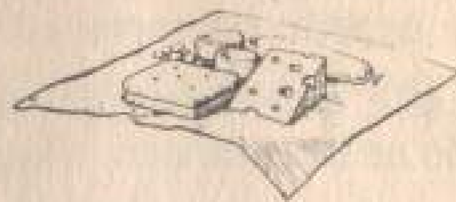
SPADA ('Armamento')
DAGA ('Armamento')
CORPETTO DI CUOIO IMBOTTITO ('Oggetti Speciali') Aggiunge 2 punti di Resistenza.



LANCIA ('Armamento')
MAZZA ('Armamento')
MARTELLO ('Armamento')
ASCIA ('Armamento')
POZIONE DI VIGORILLA ('Zaino') Puoi recuperare 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. La bottiglietta contiene una sola dose.



ASTA ('Armamento')
RAZIONI SPECIALI ('Pasti') Queste contano come un Pasto. Guarda più avanti la sezione **Cibo** prima di decidere.



SPADONE ('Armamento')

Quando hai deciso quali sono i due oggetti che prendi, annotali nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e di Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento
Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
DAGA: in mano
CORPETTO DI CUOIO IMBOTTITO: indossato
LANCIA: in mano
MAZZA: in mano
MARTELLO: in mano
ASCIA: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
ASTA: in mano
RAZIONI SPECIALI: nello Zaino
SPADONE: in mano.

Quanto puoi portare?

Armamento: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

Corone d'oro: queste stanno sempre nella Borsa: il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armamento: le armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramas che hai scelto c'è la Scherma, e se hai l'Arma corrispondente, aggiungi 2 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due armi).

Zaino: durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in un combattimento.

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Qualche volta questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man mano che la storia procede.

Corone d'Oro

La moneta locale è la Corona, una piccola moneta d'oro. A Kaltenland questo metallo ha un particolare valore, e le monete potranno esserti molto utili.

Cibo

Sulla tua slitta, insieme alla tenda e al resto dell'equipaggiamento, è stato caricato cibo sufficiente per portare a termine la missione. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di fare un Pasto (perchè sei lontano dalla slitta, o perchè non l'hai caricato nello Zaino) perdi tre punti di Resistenza. Kaltenland è un deserto di ghiaccio, quindi non puoi impiegare l'Arte della Caccia per procurarti da mangiare, (Vedi la sezione ARTI RAMAS alla voce **Caccia**).

Pozione di Vigorilla

Questa può ridarti quattro punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ne hai una sola dose. Se trovi altre Pozioni durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni vanno considerate come oggetti da mettere nello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l'occasione d combattere con dei nemici. Il punteggio d Combattività e di Resistenza di ogni singol nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo d Lupo Solitario in combattimento è di uccidere l nemico; questo si fa portando a zero i suoi punti d Resistenza cercando di perderne il meno possibile

All'inizio del combattimento i punti di Resistenz di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario d combattimento** nel tuo Registro di Guerra.

Il combattimento si svolge così:

1) Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramas
2) Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il **Rapporto d Forza** che devi segnare nell'apposita casell del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) cade in un'imbo scata tesa da un Kraan, uno dei mostri alati (Combattività 20). Non può evitare il combatti mento, e deve aspettare a piè fermo mentre il mostro lo assale in picchiata. Tra le Arti Ramas di Lupo Solitario c'è anche lo Psicolaser, così può aggiungere 2 punti di Combattività, portandola a 17.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Kraan s ottiene un Rapporto di Forza di −3 (17−20=−3).

Segna −3 nella casella "Rapporto di Forza", del tuo Registro di Guerra.

3) Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4) Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal suo nemico durante questo combattimento. («N» segnala i punti persi dal nemico, «LS» quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è −3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo combattimento è:
«LS» perde 3 punti di Resistenza
«N» perde 6 punti di Resistenza.

5) Sulle caselle «Resistenza» del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6) Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè
7) Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è

finita. Se muore il nemico, Lupo Solitari continua, ma ovviamente con meno punti d Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento s trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

Durante la tua avventura può esserti data l possibilità di sottrarti al combattimento tra un scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola i punteggio fino a quel momento con il solit sistema. Bada però che non vengono contati i punt di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli pers da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si pag per fuggire! Comunque tieni presente che puo fuggire solo se questa possibilità è previst espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Cavaliere Ramas raggiunge man mano che procede nell'addestramento. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura di Lupo Solitario, aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fino a raggiungere il numero massimo di dieci.

Numero delle Arti in cui sei esperto	Grado e titolo Ramas
1	Novizio
2	Allievo
3	Diacono
4	Accolito
5	Iniziato - **Le avventure di Lupo Solitario cominciano da questo grado.**
6	Aspirante
7	Guardiano
8	Tutore
9	Sapiente
10	Maestro

Dopo le dieci Arti di base ti attendono le difficoltà della Saggezza Superiore, i Misteri del Ramastan. Solo allora il Cavaliere può aspirare al titolo di Gran Maestro Ramas.

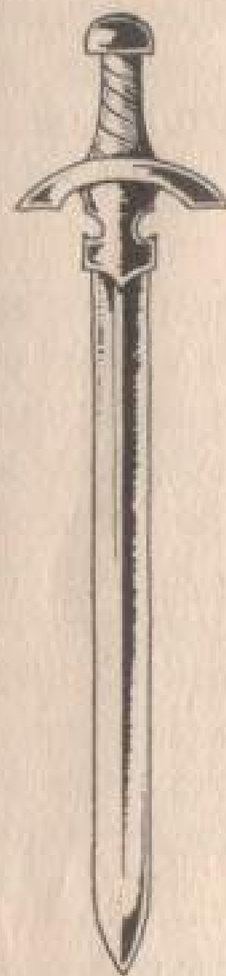
LA SAGGEZZA RAMAS

Ti attende una missione molto pericolosa: Kalte land è una terra desolata e ostile, e il tuo avvers rio è maestro d'inganni. Usa la mappa all'inizio d libro per decidere il percorso verso Ikaya, fortezza di ghiaccio. Prendi qualche appunto ma mano che procedi nel viaggio: ti sarà utile nell prossime avventure.

Troverai molte cose che potranno esserti d'aiut Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno nelle pross me avventure di Lupo Solitario, altri potrebber essere dei falsi indizi per portarti fuori strad quindi scegli con cura le cose da tenere.

Ci sono molte strade per arrivare a Ikaya, m soltanto una ti consente di catturare Vonatar riportarlo a Sommerlund con il minimo pericol Scegliendo oculatamente le Arti Ramas, e impie gando tutto il tuo coraggio, dovresti essere in grad di portare a termine la missione anche se punteggio iniziale di Combattività e Resistenza molto basso. Per arrivare con successo alla fine de viaggio non è necessario aver portato a termine l due precedenti avventure di Lupo Solitario.

Le genti di Sommerlund aspettano da te la giust vendetta per il tradimento di Vonatar, il mag infernale. Buona fortuna, Lupo Solitario...



1.

Ancora prima che tu accettassi l'incarico di riportare Vonatar davanti alla giustizia, tutto era pronto per il viaggio. Il capitano della nave da guerra *Intrepido,* appena tornato da una missione esplorativa nel Mare di Kalt, ha avuto l'ordine di aspettarti ad Anskaven. Durante la notte ha fatto rifornimento di provviste e ha caricato l'equipaggiamento necessario per affrontare i ghiacci con cani da slitta. La missione è coperta dal più assoluto segreto: solo gli ufficiali e i sottufficiali conoscono il vero scopo del viaggio che sta per cominciare.

Secondo i piani la nave deve sbarcarti a Capo Storm, mettersi alla fonda e aspettare il tuo ritorno. Una squadra di esploratori scelti ti guiderà fino a Ikaya. Una volta penetrato nella fortezza di ghiaccio dovrai metterti sulle tracce di Vonatar, catturarlo e tornare con gli esploratori alla nave. La tua missione deve essere compiuta in non più di trenta giorni, perché l'inverno sta per stringere nella sua morsa le terre del nord, e nessuna nave è in grado di resistere alla stretta dei ghiacci polari. Se non torni in tempo il capitano sarà costretto a salpare senza di te.

Per sei giorni l'*Intrepido* solca le infide acque del Mare di Kalt senza incontrare alcuna tempesta; ma ogni giorno, inesorabilmente, la temperatura diventa più bassa, finché un sottile strato di ghiaccio copre i ponti e le murate. Al mattino del settimo giorno compare all'orizzonte l'isola di Tola, incappucciata di neve; da ovest comincia a

spirare un vento leggero. All'inizio non sembra esserci pericolo, ma nel giro di mezz'ora si scatena una violenta tempesta di neve, e ben presto la terra scompare dietro il velo della tormenta. Il maltempo infuria per tutta la giornata. La violenza del vento rompe le creste spumeggianti delle onde, e l'acqua che si riversa sui ponti, sugli alberi, sulle manovre, diventa immediatamente ghiaccio, e le parti scoperte dalla nave sono imprigionate in una gabbia di cristallo. Appena verso sera il tempo migliora: anche se il vento soffia ancora violentemente, la forza della tempesta è ormai esaurita.



La tempesta ha portato la nave fuori rotta di quasi trenta miglia, spingendola lungo la banchisa che copre in parte la baia di Knollen. Cercare di tornare a Capo Storm significherebbe perdere un giorno prezioso, quindi decidi di cominciare qui la tua missione.

Mentre viene sbarcato l'equipaggiamento gli esploratori ti spiegano i due percorsi possibili per arrivare a Ikaya. Seguendo il primo ci vogliono duecento chilometri fino al monte Cloud, e da lì, lungo il terreno accidentato del ghiacciaio Bormansk, altri centosessanta per raggiungere la fortezza di ghiaccio. L'altra possibilità prevede un viaggio più lungo, quasi trecento chilometri attraverso il bassopiano di Hrod, e poi altri centosessanta per arrivare a Ikaya superando il passo dei Giganti. Sempre che tutto vada bene e il tempo sia favorevole, ci vogliono in entrambi i casi almeno dieci giorni di dura marcia per raggiungere la meta. Devi consultare la mappa di Kaltenland che trovi all'inizio del libro.

Se vuoi tentare la via del ghiacciaio Bormansk, più corta ma più difficile, vai al **160.**

Se preferisci l'altra, più lunga ma più facile, vai al **273.**

2.

Alla tua destra ti accorgi di una porta di pietra, che si confonde nell'intricato disegno dei bassorilievi scolpiti nel muro. Guardando più attentamente scopri una leva.

Se vuoi tirare la leva, vai al **290.**

Altrimenti puoi continuare a salire la scala, andando al **76.**

3.

Con un misto di attrazione e repulsione guardi gli anelli che compongono il corpo della Biscia Cristallina infrangersi e sciogliersi nel ghiaccio. Ben presto rimangono solo i residui non digeriti del

suo stomaco, ma tra la poltiglia di carne putrefatta e ossa vedi balenare una Chiave d'Argento.

Se vuoi prenderla, vai al **280.**
Se preferisci lasciarla dov'è, e cercare il modo di aprire la porta della fortezza, vai al **344.**

4.

Nascondi il corpo sotto la scala e lo perquisisci rapidamente. Trovi una Spada di Osso, e un Disco di Pietra Blu. Se vuoi tenerli, uno o tutti e due segnali come Oggetti Speciali nel Registro di Guerra. Lasci il corpo e corri rapidamente su per la scala.

Vai al **332.**

5. *(fig. 1)*

Vedi due uomini con i vestiti laceri, accovacciati intorno a un fuoco che sembra ardere dentro una piccola boccia di metallo. Sopra la fiamma si sta cucinando un piccolo animale infilato in uno spiedo. Gli uomini sono vecchi e sdentati, e dalle fessure dei loro occhi obliqui scintilla a tratti una strana luce di follia.

Se vuoi avvicinarti e chieder loro un po' di cibo, vai al **295.**
Se vuoi attaccarli, vai al **14.**
Se vuoi ignorarli e continuare per la tua strada devi fare un Pasto. Vai al **132.**

6.

Avanzi nel buio, con l'Arma puntata in avanti per sentire se ci sono ostacoli. La galleria prosegue per un po' verso nord, per poi svoltare bruscamente a



(fig. 1) Due uomini, con i vestiti laceri, sono accovacciati vicino a un focherello...

destra. Qualche metro più in là vedi improvvisamente una luce che entra da un'apertura, mentre la galleria continua con una scala che scende nel buio.

Se vuoi dare un'occhiata attraverso l'apertura, vai al **224.**

Se vuoi proseguire verso la scala, vai al **166.**

7.

Improvvisamente il monolito nero esplode in una miriade di schegge taglienti come rasoi. Ti rimbombano le orecchie e ricevi qualche graffio alla schiena, ma per il resto sei incolume; cercando riparo nell'angolo della stanza hai evitato di essere ferito gravemente. È chiaro che il monolito stava lì per impedire l'accesso ai visitatori non graditi. Probabilmente un antico sciamano vi aveva scolpito una formula magica di protezione.
Mentre la polvere nera si deposita lentamente, vedi che sulla parete a nord si è aperto un pannello, rivelando un oscuro passaggio che consente di uscire dalla stanza.

Se vuoi uscire di qui, vai al **145.**

Se vuoi tentare di aprire la porta da cui sei entrato, vai al **242.**

8.

L'odore è disgustoso, e tenti di trattenere il respiro mentre ti spalmi abbondantemente il petto di grasso; man mano che le sostanze oleose penetrano nella pelle cominci a sentire un po' di calore, come se ti trovassi vicino a un fuoco. Più grasso metti, più senti caldo, e nello stesso tempo l'odore si fa meno penetrante.

"Quando il grasso entra nella pelle l'olfatto perde la sua sensibilità", spiega Fenor.

"Meno male", dice Kiran. "Credo che altrimenti non mi sopporterei a lungo".

Il grasso del Baknar offre un'ottima protezione contro il gelo penetrante di Kaltenland, e può aiutarti a conservare i tuoi punti di Resistenza.

Irian riprende i sensi e si affretta a spalmarsi con il grasso del Baknar. Sta calando la notte, e decidete di accamparvi senza procedere oltre. Mentre si prepara da mangiare vengono stabiliti i turni di guardia, nel caso che i Baknar dovessero tornare.

Vai al **325.**

9.

Cerchi di resistere ai violenti spasimi, ma il dolore è così forte che perdi conoscenza, mentre la tua volontà è come succhiata da una potenza ostile: ormai sei uno schiavo impotente, in balìa dei comandi mentali di Vonatar. Egli ti ordina di impugnare la spada del Barbaro e con essa di tagliarti la gola. Incapace di resistere ti uccidi con un breve movimento del polso.

La tua missione e la tua vita si sono tragicamente concluse.

10.

Ci sono quattro boccette di vetro decorato. Contengono rispettivamente un liquido rosso, arancio, verde e nero. Quale vuoi esaminare?

Rosso? Vai al **90.**

Arancio? Vai al **171.**

continua

Verde? Vai al **289.**
Nero? Vai al **225.**

Se non possiedi già uno Zaino, puoi prende[r]
questa sacca.

Puoi lasciare la stanza e continuare verso no[rd]
lungo il corridoio, andando al **126.**

11.

Se vuoi chiedergli chi è l'attuale governatore d[i]
Ragadorn, vai al **141.**
Se vuoi chiedergli come si chiama il fiume ch[e]
divide Ragadorn in due parti, vai al **159.**
Se vuoi chiedergli il nome della taverna in Vi[a]
delle Conchiglie, vai al **234.**

12.

L'equipaggiamento viene rapidamente scaricato [e]
distribuito tra di voi. Ti viene dato cibo sufficien[te]
per tre Pasti, un Sacco a Pelo e una Fune. Segn[a]
questi oggetti sul Registro di Guerra, tenend[o]
presente che il Sacco a Pelo occupa lo spazio d[i]
due oggetti.

I cani e le slitte vengono abbandonati, perché co[n]
loro non è possibile oltrepassare le montagne. V[i]
assicurate uno all'altro con le funi e vi inoltrat[e]
nello stretto valico che si apre tra le cime cupe [e]
incombenti. All'inizio la salita è agevole, m[a]
presto i lastroni di ghiaccio diventano più ripidi [e]
difficili da affrontare. Un vento insidioso solleva l[a]
neve e la fa turbinare, ammucchiandola tra [i]
crepacci e riducendo la visibilità a pochi metri. [I]
cumuli di neve nascondono fosse profonde e molt[o]
pericolose. Ben due volte sprofondi fino al petto [e]
vieni tirato fuori dai tuoi compagni.

Quando scende la notte, l'unico posto pianeggiante su cui alzare la tenda è uno spuntone di granito coperto di ghiaccio che sovrasta un profondo burrone. Sei sfinito, e durante la cena quasi ti addormenti. (Ricordati di cancellare un Pasto dal Registro di Guerra).

"Tu riesci a capire qualcosa della lingua di questi Barbari?", chiede Kiran cercando di fare due chiacchiere. "Una delle poche parole che conosco io è *'torjavik'*".

Quando gli chiedi che cosa significa, vedi che esita un attimo prima di rispondere: "Terrore... *'torjavik'* significa terrore".

Improvvisamente dietro la tenda si sente un tremendo rumore, come il ruggito di un grande animale.

Se vuoi impugnare la tua arma e andare a vedere, vai al **180.**

Se preferisci trattenere il respiro e rimanere immobile, vai al **259.**

13.

C'è una leva che esce dal muro e uno spioncino nel mezzo della porta. Dai un'occhiata e ti si presenta una singolare visione. Un uomo vestito di nero è inginocchiato nel centro di una stella a cinque punte disegnata col gesso sul pavimento della stanza. Tiene la testa inclinata e sembra essere in trance.

Se vuoi tirare la leva e aprire la porta, vai al **128.**
Se vuoi lasciar perdere e continuare ad esplorare
il corridoio principale, vai al **254.**

continua



14.

I due uomini ti guardano spaventati e mettono mano alle armi. Prima che riescano a reagire ne hai già ucciso uno; l'altro è fuori di sé, e ti attacca con impeto violento. Devi combatterlo fino alla morte.

Barbaro: Combattività 15   Resistenza 14

Se vinci, vai al **309**.

15.

Esamini attentamente la serratura per capire se è possibile farla scattare.

Se hai l'Arte della Telecinesi, vai al **185**.
Se hai una Daga o una Spada di Osso, vai all'**86**.
Altrimenti lascia la stanza e prova ad esplorare le scale, andando al **323**.

16.

Riesci a entrare per un pelo, un attimo prima che la porta di pietra si chiuda violentemente. Se hai uno Zaino in spalla, purtroppo devi buttar via due oggetti che sono rimasti schiacciati. Fai le necessarie correzioni sul Registro di Guerra, poi continui lungo il corridoio.

Vai al **63**.

17.

Ti rendi conto che stai cominciando a perdere la vista, a causa del riverbero della neve. Se non provvedi subito, i sintomi si faranno sempre più dolorosi.

Se vuoi coprirti gli occhi con una benda, e tenerli così almeno finché non vi accampate, vai al **62**.
Se non ti piace l'idea di essere bendato e preferisci rischiare, vai al **251**.

18.

Appena la tua Arma tocca il turbine di vento senti un atroce brivido di freddo che risale il braccio in tutta la sua lunghezza. Perdi 3 punti di Resistenza e cadi all'indietro, portando al petto il braccio quasi congelato. Hai perso la tua Arma e il ciclone diventa sempre più violento, costringendoti a ritirarti in un angolo del tempio.

Se vuoi tentare di scappare verso l'oscurità che intravvedi oltre l'arco, vai al **211**.
Se vuoi continuare a ritirarti sempre più nell'angolo, vai al **95**.

19. *(fig. 2)*

Corri lungo il ponte di ghiaccio e ti tuffi per cercare di afferrare la mano di Kiran, ma è troppo tardi. Neanche un attimo prima che tu lo raggiunga gli manca la presa, e il disgraziato precipita all'indie-

tro nella gola dell'abisso. Incapace di muover[ti] resti a fissare la voragine, quando Irian comincia a gridare: "Laggiù, laggiù! Ho visto qualcosa!"

Fissi gli occhi, sperando di vedere qualcosa, qualsiasi cosa, ma nell'abisso regna un'oscurità inviolabile. Ti giri, e vedi Irian che sta indicando non la voragine, ma qualcosa all'orizzonte verso ovest. "Guarda laggiù", dice col braccio teso verso un'altura in lontananza. Su una piattaforma di ghiaccio si stagliano le sagome di due guerrieri coperti di pelli. Stanno guardando nella vostra direzione, senza dubbio messi in allarme dal grido di morte di Kiran.

"I Barbari di Kaltenland", dice Fenor con la voce tremante di paura. "Se raggiungono Ikaya prima di noi siamo spacciati".

Mancano venticinque chilometri alla fortezza e ci sono ancora tre ore di luce.

Se vuoi continuare la marcia sperando di arrivare prima dei Barbari, vai al **327**.
Se vuoi attaccarli per impedir loro di dare l'allarme, vai al **307**.

20.

Il corpo dell'Helgast si dissolve rapidamente ai tuoi piedi, lasciando uscire da sotto le vesti fetidi vapori verdastri. Mentre fissi con ripugnanza il cadavere in decomposizione ti viene in mente che questa diabolica creatura deve essere stata mandata qui per uccidere Vonatar: la sua presenza non può spiegarsi altrimenti. I Signori delle Tenebre vogliono la testa di Vonatar a causa della sua sconfitta nella battaglia navale al largo di Holm-



(fig. 2) Improvvisamente gli manca la presa, e precipita nell'abisso sottostante...

gard, e hanno scoperto dove si trova. Evidentemente il mago è riuscito a individuare l'Helgast e lo ha imprigionato dentro la figura magica, per avere il tempo di studiare il sistema di distruggerlo definitivamente.

Passandoti una mano sulla gola ringrazi gli dei di aver avuto con te la Spada del Sole: ancora una volta i suoi poteri ti hanno salvato la vita. Svoltando nel corridoio principale ti lasci alle spalle i resti fumanti del mostro.

Vai al **254.**

21.

Precipiti per una decina di metri, finché per miracolo cadi su uno spuntone di ghiaccio; per il colpo resti senza fiato, ma non perdi i sensi. Le grida dei tuoi compagni si trasformano ben presto in esclamazioni di gioia e stupore, non appena vedono che ti rimetti in piedi. Guardi in su e vedi Fenor che salta oltre il crepaccio; un attimo dopo viene calata una Fune e vieni tratto in salvo.

Hai perso i cani, un slitta carica di provviste, e due punti di Resistenza.

Esaminata attentamente la situazione, gli esploratori decidono di continuare benché sia chiaro che d'ora in poi le difficoltà saranno raddoppiate. In lontananza Irian vede uno stretto passaggio al limite della banchisa, là dove inizia il bassopiano di Hrod. Riprendete la marcia e prima di notte raggiungete la terraferma, dove decidete di accamparvi. Controllando le provviste di cibo che restano vi rendete conto che, se volete raggiungere Ikaya tutti quanti, le razioni individuali devono essere dimezzate. Perdi ancora un punto di Resistenza a causa del Pasto insufficiente.

Vai al **325.**

22.

Un potente incantesimo protegge questa serratura dalle tue capacità telecinetiche. Ti concentri finché la fronte ti si imperla di sudore, ma ancora non riesci a superare la misteriosa barriera.

Piuttosto che tentare di aprire il baule con la forza decidi di lasciar perdere, e passi a esplorare le scale.

Vai al **323.**

23.

Sei fortunato. Si sa che i Baknar dormono molto a lungo, anche tre giorni, soprattutto dopo un pasto abbondante. Questo Baknar dormirà almeno altre ventiquattr'ore. Sgusci lungo il corpo della bestia ed esci dalla stanza.

Vai al **235.**

24.

Prendi accuratamente la mira e getti il Diamante lungo il corridoio. Rimbalza davanti al Barbaro, e si ferma dietro la scala. Il rumore e i bagliori del Diamante attraggono la sua attenzione, così abbandona il posto per andare a vedere. Approfittando dell'occasione corri non visto su per le scale.

Vai al **332.**

25.

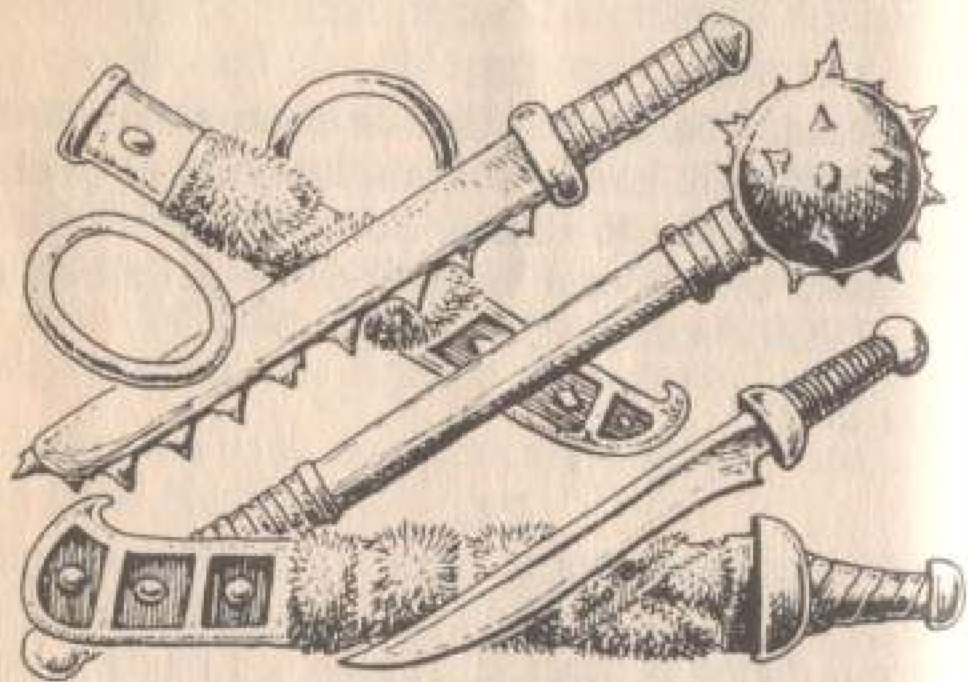
Noti che una delle belve porta intorno al collo una

catena con appeso un Triangolo di Pietra Blu. Se vuoi, puoi impadronirti di questa strana collana e indossarla. Segnala sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale.
Pulisci la tua Arma e te ne vai in fretta, prima che arrivi qualche altro Kalkoth.

Vai al **284.**

26.

Oltre alle Spade di Osso trovi una Daga e una Mazza, ambedue di osso. I Barbari hanno anche degli strani Bracciali al polso sinistro, lisci e senza alcun simbolo o iscrizione; sembrano fatti di oro massiccio.



Se vuoi prendere uno di questi Bracciali, mettilo al polso e segnalo come Oggetto Speciale. Vai al **187.**

Se non vuoi prendere un Bracciale continua la tua esplorazione, andando al **63.**

Se possiedi l'Arte del Sesto Senso, vai al **231.**

27.

Avanzi lungo la parete rocciosa per quasi un'ora senza trovare riparo dal vento micidiale. Se non ti sei unto la pelle con grasso di Baknar perdi due punti di Resistenza a causa della bassissima temperatura.

Se vuoi andare avanti per trovare un riparo, vai al **314.**

Se vuoi scavare un buco nella neve con le mani per passarci la notte, vai al **205.**

28.

Ti togli dal volto le macchie di sangue e ti trascini fuori dalla cella; in fondo al corridoio deserto vedi un bivio.

Se vuoi frugare il corpo del Barbaro devi trascinarlo fuori alla luce del corridoio, andando al **210.**

Se invece non vuoi perdere tempo, chiudi la porta della cella e continua lungo il corridoio verso il bivio. Vai al **215.**

29.

Il crepaccio si sta aprendo sempre di più. Vedi Fenor che salta e riesce a fermarsi sul bordo. Stai per saltare anche tu quando ti accorgi di avere il piede sinistro impigliato nei tiranti della slitta.

Se hai la Spada del Sole, vai al **43.**
Se hai l'Arte della Telecinesi, vai al **121.**
Se non possiedi né l'una né l'altra, scegli un numero dalla Tabella del Destino.
Da 1 a 4, vai al **226.**
Da 5 a 9, vai al **266.**
Se esce lo 0, vai al **312.**

30.

Il passaggio prosegue per qualche metro prima di svoltare bruscamente verso est. Davanti a te vedi un po' di luce che filtra da una crepa nel muro. Osservando più da vicino vedi una porta dissimulata nella parete, e una piccola leva di pietra. La tiri, ed ecco che la porta scivola di lato rivelando un ampio corridoio ben illuminato. Sulla sinistra, a meno di dieci metri, vedi un bivio. Sulla destra c'è una porta di pietra, chiusa.

Se vuoi esaminare la porta, vai al **203**.
Se vuoi raggiungere il bivio, vai al **276**.

31. *(fig. 3)*

La statua si solleva lentamente dall'altare e viene verso di te. Mentre si avvicina percepisci l'alone di gelo che promana dalla sua liscia pelle marmorea. Comunque i suoi movimenti sono rigidi e incerti, e puoi facilmente evitarla quando alza le braccia verso di te.

Se vuoi attaccare questa strana statua, vai al **150**.
Se vuoi sgusciar via e correre verso l'arcata sul fondo, vai al **306**.

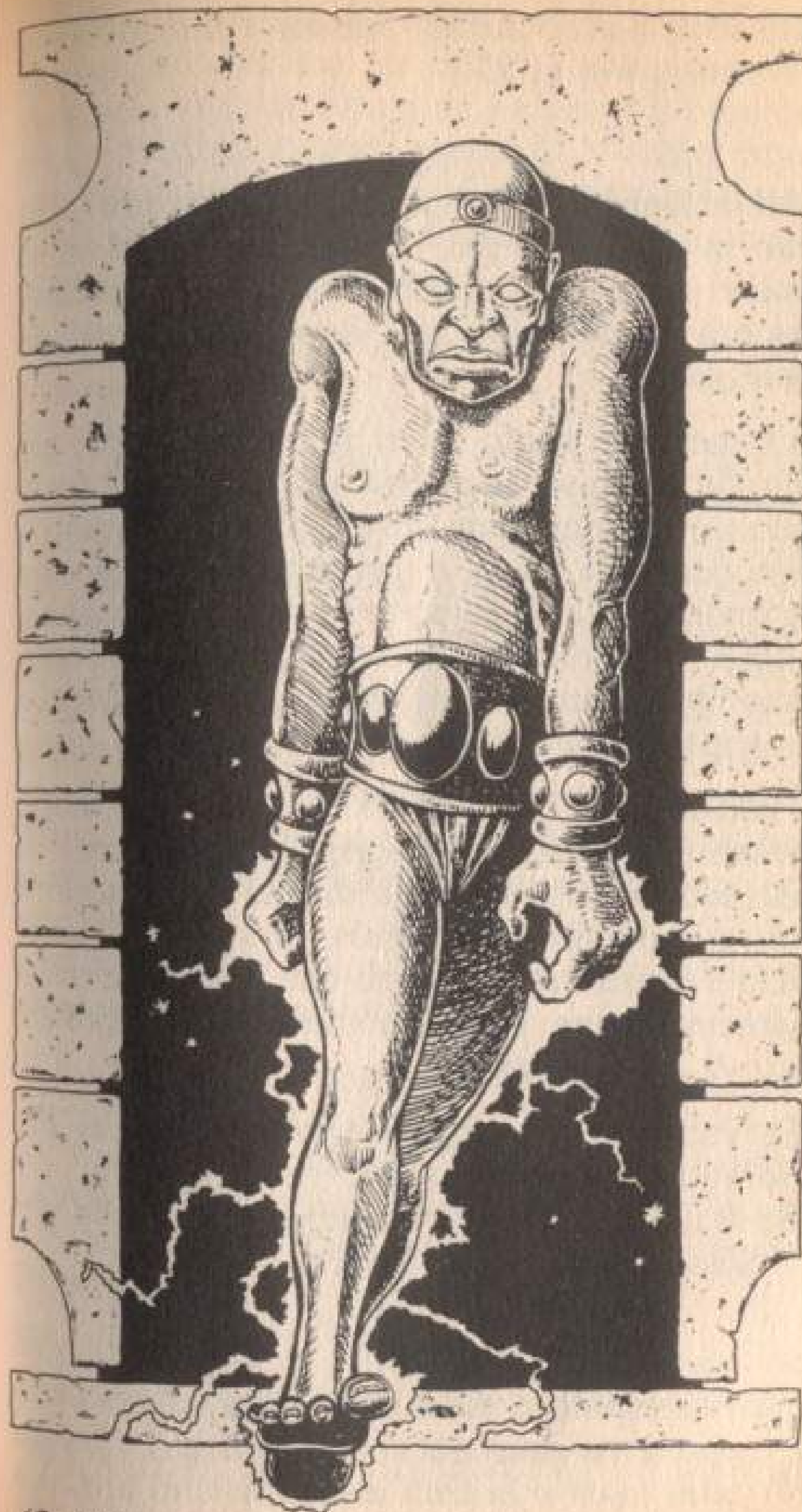
32.

Le orrende creature si lanciano contro di te da sotto la cascata, e devi combatterle una alla volta.

Kalkoth 1:	Combattività 11	Resistenza 35
Kalkoth 2:	Combattività 10	Resistenza 32
Kalkoth 3:	Combattività 8	Resistenza 30

Se perdi anche un solo punto di Resistenza durante il combattimento, vai subito al **66**.

continua



(fig. 3) La statua si solleva lentamente e viene verso di te...

Se vinci senza perdere nessun punto di Resistenza, vai al **25**.

33.

Metti il bambino sulla slitta, afferri la frusta e inciti i cani a correre a più non posso. I Barbari si mettono immediatamente in caccia, e gridano qualcosa al bambino nel loro incomprensibile linguaggio.

Dopo neanche cento metri il bambino salta giù dalla slitta e finisce in un profondo cumulo di neve. Nello stesso tempo una nuvola di frecce di osso ti sibila vicino alla testa, e una ti procura un graffio alla spalla. Perdi un punto di Resistenza. Benché il bambino sia ormai al sicuro, due Barbari continuano l'inseguimento; ma i tuoi cani sono veloci e ben presto ti metti fuori tiro.

Al cader della notte arrivi ai piedi dei monti Bormansk. Queste montagne impressionanti si innalzano in verticale sulla distesa di ghiaccio e neve; è impossibile proseguire in una notte così fredda e senza luna. Il vento che si alza da ovest preannuncia una bufera notturna. Devi trovare riparo o morirai assiderato.

Se vuoi cercare rifugio verso nord, vai al **27**.
Se vuoi andare verso sud, vai al **314**.
Se hai l'Arte dell'Orientamento o quella del Sesto Senso, vai al **348**.

34.

Improvvisamente ti ricordi di avere la Statuetta che rappresenta questa orribile creatura. La prendi fuori dalla tasca e la tieni alzata davanti a te. La Statuetta comincia ad emettere una strana iridescenza che produce un effetto ipnotizzante sulla creatura. Vonatar ormai ne ha perso il controllo, essa obbedisce ai tuoi comandi. Il mago, accorgendosi di avere perduto, si allontana dal fossato. Loi-Kymar arriva al tuo fianco; è senza fiato e sta cercando di dirti qualcosa.

"La creatura, Lupo Solitario... mandala... contro Vonatar..."

Con la mente ordini al mostro di catturare Vonatar, e quello immediatamente obbedisce. Il traditore manda un urlo di terrore, e sviene non appena i viscidi tentacoli si chiudono su di lui. Loi-Kymar sta gettando nel fossato una manciata di una strana polvere vegetale: in pochi secondi cresce nel mezzo del fossato un intrico di liane e piante rampicanti, che forma una specie di passerella che ti consente di arrivare dall'altra parte, davanti al trono del Gran Sanghor. A questo punto ordini al mostro di lasciare Vonatar e di tornare nel fossato; quello obbedisce e scivola nel liquido nerastro, mentre i blocchi di cristallo lentamente risalgono al loro posto.

"Legalo, Lupo Solitario!" grida Loi-Kymar, mentre cerca la sua Asta magica. "E portagli via tutti gli anelli e gli amuleti, quello è in grado di escogitare mille diavolerie! Sarebbe un peccato che si perdesse l'accoglienza che lo aspetta a Holmgard".

Segui i consigli di Loi-Kymar e ti assicuri che il traditore sia legato per bene.

"Ah, eccola!" grida finalmente il vecchio mago.

Ha trovato la sua Asta nel groviglio di liane a
piedi del trono, e ora ha fretta di andarsene. Lo ringrazi per l'aiuto e gli offri la tua mappa di Kaltenland, mostrandogli la posizione della nave che vi aspetta.

"Oh, beh, non ne ho bisogno" risponde. "Le carte geografiche sono sempre sbagliate, preferisco affidarmi al mio senso di orientamento".

Così dicendo Loi-Kymar alza la sua Asta magica e dalla sua punta si sprigiona un lampo accecante. Compie tre cerchi in aria e improvvisamente la Sala del Gran Sanghor è coperta da una pioggia di mille colori.

Vai al **350.**

35.

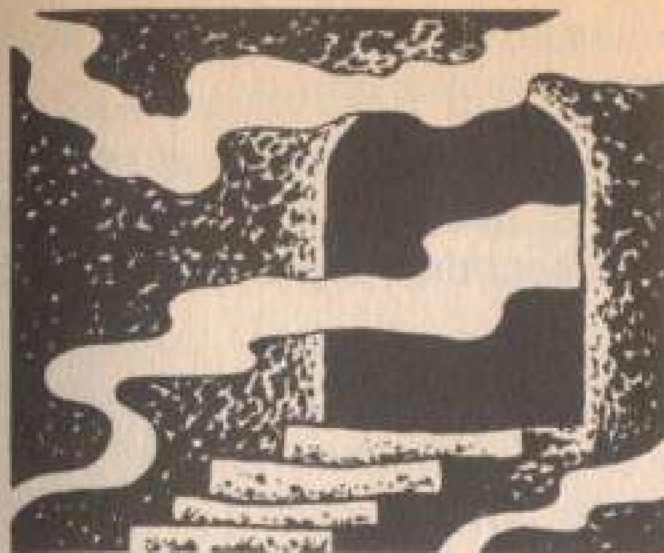
Ti prende la spiacevole sensazione che qualcuno o qualcosa ti stia osservando. Esci dalla tenda e cerchi di cogliere qualche segno di vita nella notte, ma la neve e l'oscurità celano ogni cosa. Poco convinto torni nella tenda e ti riaddormenti con una mano sull'Arma, pronto a qualsiasi sorpresa.

Vai al **291.**

36.

Ci sono più di cinquanta gradini per arrivare all'arcata. Ti fermi per riprendere fiato, e vedi che è coperta da una coltre turbinante di vapori, che impedisce di vedere al di là. Ti accorgi che nei pressi dell'arcata la temperatura è molto più bassa.

Se hai l'Arte del Sesto Senso e contemporaneamente hai già raggiunto il grado di Guardiano



e quindi sei maestro in 7 Arti Ramas, vai al **341.**

Se non possiedi l'Arte del Sesto Senso, o non hai ancora raggiunto il grado di Guardiano, preparati ad attaccare e passa sotto l'arco, andando al **264.**

37.

Camminando nell'oscurità sei finito in una fessura che si apre nel ghiaccio, stretta ma molto profonda. Cadi per più di quindici metri, spezzandoti entrambe le gambe contro uno spuntone di roccia. Non ce la fai a muoverti e non c'è nessuno che possa aiutarti.

La tua vita e la tua missione si sono concluse tragicamente.

38.

Stai esaminando con cura la stanza da una decina di minuti, quando trovi un vecchio Zaino di pelliccia e una lunga Fune arrotolata. Puoi prendere lo Zaino solo se non ne possiedi già uno.

La Fune conta come due oggetti nello Zain perchè occupa molto spazio.

Adesso sei ben sicuro che non ci sono altre cos interessanti in questo deposito di cianfrusaglie quindi esci e continui l'esplorazione nel passaggi verso est.

Vai al **237.**

39.

Fin qui tutto bene. Sembra che le guardie non prestino la minima attenzione. Fai finta allacciarti uno stivale e, mentre sei chinato, riesci nascondere la boccia dietro un pilastro. Torn verso la cucina e aspetti che i vapori faccian effetto. Dopo neanche un minuto le guardie son fuori combattimento, e puoi avvicinarti tranquil-lamente alla sala. Con grande gioia scopri che un delle magnifiche porte tempestate di pietre prezio se non è chiusa a chiave.

Preparandoti ad attaccare spingi piano il battent ed entri nella stanza dove si trova Vonatar.

Vai al **173.**

40.

Cadi per più di dieci metri, ma per fortuna finisci i un cumulo di neve soffice. Mentre ti scuoti d dosso la neve resti sbalordito dallo spettacolo che ti si presenta: hai davanti a te una caverna enorme di cui la vista non riesce a cogliere tutta l'estensione. Gigantesche stalattiti di cristallo pendono dalla volta ghiacciata, e lo sgocciolio costante della neve che si scioglie echeggia nella cavità come un ossessionante accordo musicale.

Davanti al tuo sguardo si estende un mondo inesplorato che ben pochi abitanti di Sommerlund hanno visto, l'intricato sistema di grotte e gallerie che si ramificano negli abissi di Kaltenland.

Questo labirinto è stato costruito molte epoche prima che gli abitanti di Sommerlund, e gli stessi Signori delle Tenebre, mettessero piede sulle terre di Magnamund. Queste gallerie, queste grotte, questi spazi sotteranei erano un tempo abitati dauna razza di creature per le quali il ghiaccio costituiva l'ambiente naturale. Dalla volta pendono ancor oggi delle bocce luminose, che diffondono un inesauribile sinistro chiarore.

Cammini per tre chilometri lungo un canale di scolo attualmente asciutto, finché questo non sparisce sotto una parete di ghiaccio scintillante. Un ponte di ghiaccio porta in un tunnel che ben presto si biforca.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **125.**
Se vuoi andare a destra, vai al **184.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **255.**

41.

Ti sfili la collana con il Triangolo di Pietra Blu e lo infili nel muro di granito: entra perfettamente. Immediatamente senti un tremito percorrere il terreno sotto i tuoi piedi, seguito dal rumore stridente di pietre che si muovono l'una sull'altra. La porta si apre, ma dopo essersi aperta per neanche un metro comincia a richiudersi.

Senza un attimo di esitazione ti lanci dentro la

fortezza mentre la porta si chiude dietro di te con un colpo violento.

Vai al **221.**

42.

Sguaini la tua splendida lama e aggredisci la porta. Ad ogni colpo una pioggia di scintille si spande nella penombra della stanza. Nell'incessante susseguirsi dei colpi la lama si scalda ed assume una luminescenza dorata: ci vorranno delle ore prima di riuscire a praticare un'apertura sufficiente per passare.

Se vuoi continuare in questo massacrante lavoro, vai al **294.**

Se preferisci rinunciare per uscire dal passaggio a nord che si è aperto poco fa, vai al **145.**

43.

Sguaini la Spada del Sole e con un colpo solo tagli i tiranti. Il piede è libero, e riesci a saltare giù un attimo prima che la slitta scompaia nel crepaccio. Fenor è subito al tuo fianco e ti trascina via dal bordo che si sta sgretolando. Hai perso i cani, la slitta carica di provviste, ma non la vita. Saltate oltre la fessura che si sta allargando e raggiungete gli altri.

Malgrado la perdita dell'equipaggiamento i tuoi compagni decidono di continuare, benché sia chiaro che d'ora in poi le difficoltà saranno raddoppiate. In lontananza vedi uno stretto passaggio al limite della banchisa, là dove inizia il bassopiano di Hrod. Prima di notte raggiungete il passo, dove decidete di accamparvi. Controllando le provviste di cibo che restano vi rendete conto che, se volete raggiungere la fortezza di Ikaya tutti quanti, le razioni individuali devono essere dimezzate. Perdi un punto di Resistenza a causa del Pasto insufficiente.

Vai al **325.**

44.

"Seguimi", dice Loi-Kymar. "Ho ascoltato per più di un anno i rumori di Ikaya, e ora le porte scorrevoli e i corridoi nascosti della fortezza non hanno più segreti per me. Stando tra le quattro mura della mia cella ho imparato molte cose su questo dannato labirinto, molto più di quanto ne sappia Vonatar con tutte le sue diavolerie". Segui il vecchio mago nel dedalo di passaggi e gallerie, attraversando caverne gelide e buie, e salendo interminabili scale. In cima a una scala particolarmente ripida vi trovate di fronte a una porta di pietra con al centro uno spioncino, da cui filtra un odore penetrante e vagamente nauseabondo. "Le cucine", sussurra Loi-Kymar, manifestando con smorfie e boccacce tutto il suo disprezzo per la gastronomia locale.

Dallo spioncino vedi che accanto all'entrata c'è un focolare dove sta bollendo un calderone di minestra appeso sopra le fiamme. Seduti a un tavolo ci sono due Barbari con davanti due ciotole vuote.

Se possiedi una Pozione Nera di Necranto, vai al **79.**

Se possiedi una Pozione Verde di Dente del Sonno, vai al **157.**

continua

Se non hai queste Pozioni non ti resta che aprire la porta e attaccare di sorpresa i Barbari disarmati. Vai al **270.**

45.

L'esterno del baule è ornato con volti di creature grottesche e deformi. Le oscene espressioni di quelle figure sproporzionate ti provocano un brivido di repulsione. Nel centro del coperchio si trova un blocco di pietra con scolpita una faccia mostruosa, la cui bocca è in realtà il buco di una serratura.



Se possiedi una Chiave d'Argento, vai al **303.**
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **15.**

46.

Estrai dalla giubba la Sfera di Fuoco, la apri in due e sistemi le due metà sullo stretto passaggio dietro di te. Il Javek emette un sibilo acuto, mentre le sue teste ondeggiano e si protendono verso di te. Il suo istinto lo spinge all'attacco, ma non osa superare la Sfera di Fuoco. Cerca di aggirare l'ostacolo, ma il passaggio è troppo stretto, neanche trenta centimetri. Non riuscirebbe a passare senza bruciarsi. Finché, furibondo ma impotente, il rettile si rassegna alla sconfitta e batte in ritirata.

Ora puoi recuperare la Sfera di Fuoco e continuare l'esplorazione.

Vai al **269.**

47.

Tenti di far scattare la serratura per quasi mezz'ora, finché ti dichiari sconfitto. Hai provato in tutti i modi, ma il meccanismo resiste. Rassegnato rinfoderi la tua arma, lasci la stanza e vai a esplorare le scale.

Vai al **323.**

48.

Il Barbaro passa a quindici centimetri dal tuo nascondiglio. Si ferma un attimo prima di tornare indietro lungo il corridoio. Emetti un sospiro di sollievo: per questa volta non ti hanno scoperto.

Se vuoi allontanarti in punta di piedi verso nord, vai al **215.**
Se vuoi assalire il Barbaro alle spalle, vai al **260.**

49.

Ti arrampichi per cinque metri fino a raggiungere una piattaforma di ghiaccio. Da qui puoi vedere distintamente la fessura; ti sembra di scorgere qualcosa quando improvvisamente il ghiaccio cede sotto di te e cadi a ruzzoloni tra i sassi e la neve. Ti

prepari per l'impatto con il terreno, e invece piombi dritto in un crepaccio nascosto sotto uno strato di neve fresca. Alla fine ti trovi in un mucchio di neve sessanta metri sotto la superficie. Accecato, stordito e con la bocca piena di neve, cerchi come uscire da questa trappola mortale. Quando riesci ad alzarti in piedi resti sbalordito dallo spettacolo che ti si presenta: hai davanti a te un corridoio che si perde in lontananza più di quanto tu non possa vedere. Gigantesche stalattiti di cristallo pendono dalla volta ghiacciata e lo sgocciolio incessante della neve che si scioglie echeggia nell'aria come un ossessionante accordo musicale. Chiami aiuto finché la gola non diventa secca e dolorante, ma i tuoi compagni non ti sentono. Hai ancora la tua Arma (o le tue Armi), le Corone d'Oro e gli Oggetti Speciali, ma hai lasciato lo Zaino nella tenda. Alzando gli occhi vedi che il buco da cui sei caduto è solo un puntino lassù nella volta. Ti accorgi che lo strano chiarore che aleggia in questo corridoio di ghiaccio proviene da ampie bocce di pietra appese al soffitto. Il segreto di questa luce eterna è stato scoperto dagli Antichi molte epoche fa. Ti rendi conto che i tuoi compagni non riusciranno mai a trovarti, e decidi quindi di seguire il corridoio sperando di trovare un'altra uscita. Dopo due ore arrivi a un bivio.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **284.**
Se vuoi andare a destra, vai al **199.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **342.**

50.

Hai localizzato l'Antico Tempio di Ikaya e hai trovato un Cristallo Splendente?

Se possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **139.**
Altrimenti, vai al **189.**

51.

I Tigerwolf stanno dormendo profondamente. Avresti la possibilità di passare tra le belve, eliminare il Barbaro di guardia e chiudere la porta dall'altra parte prima che i Tigerwolf si sveglino. Certo che sarebbe molto rischioso, e hai poche probabilità di farcela.

Se sei così temerario da cacciarti in una stanza piena di Tigerwolf, vai al **285.**
Se non vuoi rischiare, devi tornar giù per le scale e andare al **261.**

52.

Mentre stai salendo sulla scivolosa rampa di pietra, un rumore di ghiaccio frantumato ti costringe a voltarti. I globi ai piedi della rampa si stanno muovendo: sono vivi! Guardi esterrefatto l'ammasso di cristalli trasformarsi in una pulsante sequenza di anelli di ghiaccio. Le spire si svolgono, e una creatura di ghiaccio si muove verso di te.

Se vuoi fuggire il mostro e correre verso la porta di pietra, vai al **169.**
Se vuoi combatterla, vai al **265.**

53.

Purtroppo calcoli male i tempi, e le conseguenze sono fatali. Resti con le gambe chiuse nella porta e lentamente muori dissanguato.

La tua missione e la tua vita finiscono qui.

54.

Il vetro è molto sottile e devi fare molta attenzione a non romperlo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Telecinesi o quella dello Psicolaser aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale è da 0 a 4, vai al **250.**
Se è da 5 a 12, vai al **268.**

55.

Sei a meno di trenta metri dalla cima e il dolore si fa meno acuto. Dopo un po' non riesci a sentire più niente con le mani: dall'avanbraccio in giù stai perdendo sensibilità a causa del congelamento.

Con un ultimo sforzo ti trascini su uno stretto spuntone di ghiaccio, dove ti fermi in ginocchio a riprendere fiato. Appena riesci a sollevare la testa ti rendi conto che sarà impossibile continuare a salire: le pareti verticali di ghiaccio non offrono nessun appiglio. Devi tornare indietro. Prima devi aspettare che ti ritorni un po' di sensibilità alle mani, e ti ci vogliono almeno quattro ore. A causa del congelamento perdi 5 punti di Resistenza. Inoltre perdi due punti della tua Combattività iniziale, punti che non puoi più recuperare.

Per tornare giù senza correre rischi impieghi altre cinque ore. Benché esausto e sofferente raccogli tutte le tue forze per cercare un'altra uscita da questo inferno di ghiaccio.

Vai al **182.**

56. *(fig. 4)*

"Per tutti i diavoli, un cavaliere Ramas in carne ed ossa!" esclama, a bocca aperta per lo stupore.

"Ho tanto desiderato che qualcuno mi tirasse fuori da questo dannato buco, ma in verità non mi sarei mai aspettato un così nobile salvatore".

Un violento attacco di tosse interrompe i ringraziamenti del vecchio, e passano alcun minuti prima che riesca a riprendersi. "Mi chiamo Loi-Kymar, e sono un anziano della corporazione dei maghi di Toran", dice facendo uscire da sotto le vesti una collana con una piccola stella di cristallo. "Ecco la prova della mia identità". Gli chiedi come mai è finito prigioniero qui, a Ikaya, a centinaia di chilometri dalla natia Toran.

"È colpa di quel farabutto di Vonatar se mi trovo in questa situazione. Qualche giorno prima che i Signori delle Tenebre invadessero Sommerlund ha tradito i tuoi maestri Ramas: lo ha fatto per brama di potere, il nero potere della morte e delle tenebre. Tuttavia non è riuscito a portare fino in fondo il compito affidatogli dai suoi sinistri padroni; e i Signori delle Tenebre non perdonano alcuna debolezza, nelle loro menti brutali non c'è posto per il perdono. Amareggiati per la sconfitta hanno cercato di eliminarlo. Vonatar sapeva che solo io possedevo il mezzo che poteva sottrarlo alla loro vendetta, l'Asta Magica che consente di superare in un attimo enormi distanze. Ha tentato di rubarmela per rifugiarsi a Ikaya, ma ha capito subito che i suoi poteri non sono sufficienti, l'Asta risponde solo a me. Allora, fuori di sé, ha minacciato di morte i miei confratelli, così ho dovuto cedere alla sua richiesta. Da allora sono prigioniero in questa cella. Vonatar ha sottoposto a



(fig. 4) "Mi chiamo Loi-Kymar. Sono un anziano della Confraternita dei maghi di Toran".

tortura il mio corpo e la mia mente ma io non ho svelato il segreto dell'Asta, che ora si trova nella Sala del Gran Sanghor: nel momento in cui avessi parlato, la mia vita non avrebbe avuto più alcun valore".

Racconti a Loi-Kymar lo scopo della tua missione e ciò che è successo finora. Si offre di guidarti nei meandri di Ikaya fino alla Sala del Gran Sanghor, dove Vonatar ora siede sul trono; se ritroverà l'Asta magica ti promette di farti arrivare in tempo sulla costa, per l'appuntamento con la nave.

Per la prima volta da quando sei piombato negli abissi di Kaltenland, senti che la tua missione si concluderà felicemente.

Vai al **192.**

57.

Il giorno dopo fa un freddo maledetto. Da nord soffia un vento incessante che ferisce la pelle del viso e asciuga le labbra fino a farle sanguinare; le lacrime che scendono dagli occhi gelano immediatamente al contatto con l'aria. La neve sollevata dal vento oscura quasi la luce del sole, e coprendo le buche e le fessure del ghiaccio rende il terreno ingannevolmente uniforme: spesso le slitte si ribaltano o si bloccano nelle asperità.

Gli occhi sono costantemente sotto sforzo nel tentativo di individuare gli ostacoli nel biancore abbacinante. E verso mezzogiorno la vista comincia ad appannarsi.

Se hai l'Arte della Guarigione, vai al **17.**
Altrimenti, vai al **251.**

58.

Il raggio di brina raggiunge le liane e le gela istantaneamente. Diventano fragili e cedono sotto il tuo peso. Senza perdere tempo ti lanci attraverso la passerella ormai pericolante e arrivi dall'altra parte appena in tempo.

Hai evitato di cadere nel fossato, ma ora sei a terra ai piedi di Vonatar. Con un ghigno sinistro il perfido mago ti punta contro l'Asta di Cristallo.

Vai al **252**.

59.

Il Kalkoth si lancia all'attacco ma finisce sul ghiaccio, che si rompe. Sotto la superficie intravvedi di un'ombra dirigersi verso la creatura che si dibatte impotente nell'acqua gelida, e trascinarla in giù. Cala un silenzio innaturale, mentre la pozza d'acqua si fa rossastra e tinge il ghiaccio all'intorno.

Ti dirigi a quattro zampe verso l'imboccatura della galleria dall'altra parte del lago. Quando arrivi sul ghiaccio solido vedi per terra qualcosa di strano. È una collana con un piccolo Triangolo di Pietra Blu. Se vuoi tenerla, mettila al collo e segnala sul Registro di Guerra.

Entra nella galleria andando al **235**.

60.

Hai fatto pochi passi, quando un arco azzurrino carico di energia si scarica da una colonnetta all'altra. La bianca statua comincia a muoversi come animata da questa strana forza.

Se vuoi colpirla prima che si alzi dall'altare, vai al **150**.

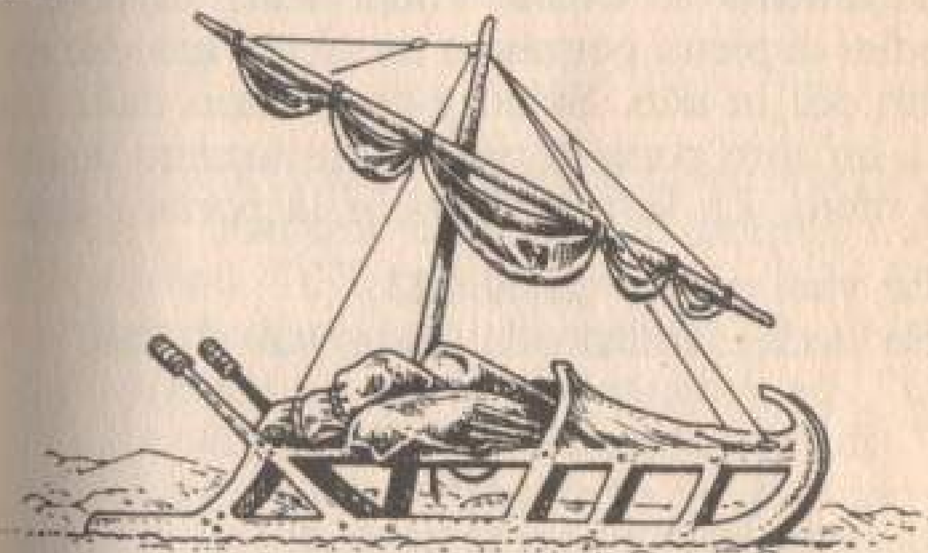
Se vuoi restare immobile in attesa del combattimento, vai al **31**.

Se vuoi correre verso il portale immerso nell'oscurità, vai al **306**.

61.

Ti trovi su un ballatoio che corre lungo il perimetro di un cortile interno.

Improvvisamente senti il cupo suono di una campana di pietra che rintocca nella torre di guardia in cima alla fortezza: è l'allarme. Il cortile è deserto, c'è solo una slitta a vela accanto al cancello. Decidi di rischiare, e scendendo la scala scopri che la slitta è carica di provviste provenienti da Knollen; ormai a Ikaya sono tutti in allarme e sarà impossibile compiere la tua missione. Finché sei in tempo ti conviene metterti in salvo con la slitta.



Dieci giorni dopo raggiungi la nave *Intrepido* e con la morte nel cuore informi i tuoi compagni del fallimento della tua missione.

62.

Mentre scende la notte si alza una violenta bu-
fera che si accanisce senza tregua contro la ten-
da. La tela che sbatte, e il dolore nelle estremità
congelate mettono a dura prova i tuoi nervi
vorresti non aver mai messo piede in questo in-
ferno di ghiaccio. Poi, nel cuore della notte, il
vento strappa gli ancoraggi della tenda, minac-
ciando di disperdere le provviste e l'equipaggia-
mento. Sei costretto a passare il resto della notte
puntato sui gomiti, trattenendo disperatamente
con le dita intirizzite il bordo della tenda. I sac-
chi a pelo si riempiono di fanghiglia gelata, e al
primo albeggiare i vestiti sono diventati una cro-
sta di ghiaccio. Perdi tre punti di Resistenza.

Vai al **167**.

63.

Segui il corridoio verso nord finché questo svolta
bruscamente a ovest. Pochi metri avanti, dei
gradini di pietra portano a un arco a una decina di
metri più in alto. Subito oltre l'inizio della scala
vedi un'altra porta di pietra, con accanto una leva
nel muro. La leva è alzata, e la porta è chiusa.

Se vuoi salire, vai al **323**.
Se vuoi esaminare la porta, vai al **246**.

64.

Hai la spiacevole sensazione che il pericolo si
nasconda in ambedue le gallerie. Anche se il tuo
intuito ti dice che la galleria a nord è più
pericolosa, sai anche che è la più rapida per
arrivare a Ikaya.

Se vuoi inoltrarti nella galleria a nord, vai al **235**.

Se vuoi prendere quella verso ovest, vai al **275**.

65.

I pulsanti sono bloccati, e non riesci in nessun modo a farli muovere. Non ti resta che abbandonare l'altare e lasciare il tempio passando per il portale a nord.

Vai al **306**.

66.

Sulla lingua dei Kalkoth c'è una specie di pungiglione che emette un potente veleno, capace di paralizzare le vittime prima che siano divorate. Il veleno agisce in pochi secondi. Toccato dal pungiglione perdi immediatamente conoscenza e cadi in un sonno dal quale non c'è risveglio.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

67.

L'uomo alza di scatto la testa e sembra risvegliarsi. "Chi c'è?", sussurra fissando nell'oscurità i suoi occhi incavati. "C'è qualcuno lassù, o è la follia che si impadronisce della mia mente?" Tu allunghi la mano agitandola per far vedere dove sei. "Che gli dei ti benedicano", grida balzando in piedi. "Mi chiamo Tygor, sono un mercante di Ragadorn. I Barbari hanno catturato me e le mie merci trascinandomi fin qui. Ora attendo udienza dal loro nuovo capo, il Gran Sanghor Vonatar, un mago di Sommerlund: sarà lui a decidere della mia sorte. Se mi liberi farò tutto il possibile per aiutarti".

continua

Se hai una Fune puoi calarla dall'apertura e aiutare l'uomo ad arrampicarsi fuori della cella, andando al **328.**

Se non hai una Fune, o se non vuoi aiutarlo, continui lungo il corridoio verso le scale, andando al **166.**

68.

Il Barbaro si lancia contro di te con un grido terribile.

Barbaro: Combattività 18 Resistenza 28

Se vinci vai al **186.**

69.

Dopo neanche venti metri vedi una pattuglia di sei Barbari che avanzano verso di te lungo il corridoio. Alla tua sinistra c'è una piccola scala che scende in una camera buia.

Se vuoi correre giù per la scala e nasconderti, vai al **108.**

Se vuoi tornare indietro e prendere il corridoio verso nord, vai al **198.**

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **222.**

70.

"Presto, dobbiamo caricare la roba e partire immediatamente", grida Fenor. "I Kalkoth non cacciano mai da soli, quindi ce ne saranno di sicuro degli altri qui intorno: quelli sentono l'odore del sangue a chilometri di distanza".

La tenda viene smontata e partite in tutta fretta, Kiran in testa e tu in retroguardia. Dopo neanche cinquanta metri succede il disastro. Accecato dal buio e dal vento Kiran non si accorge che la pista finisce improvvisamente sul bordo di un ripido precipizio: quando senti le grida dei tuoi compagni affievolirsi nell'oscurità è già troppo tardi. Mentre la morte danza intorno a te riesci per miracolo a trovare un appiglio sulla parete di roccia gelata e resti lì, disperatamente aggrappato.

Se ti sei unto con grasso di Baknar, vai al **209.**

Altrimenti vai al **339.**

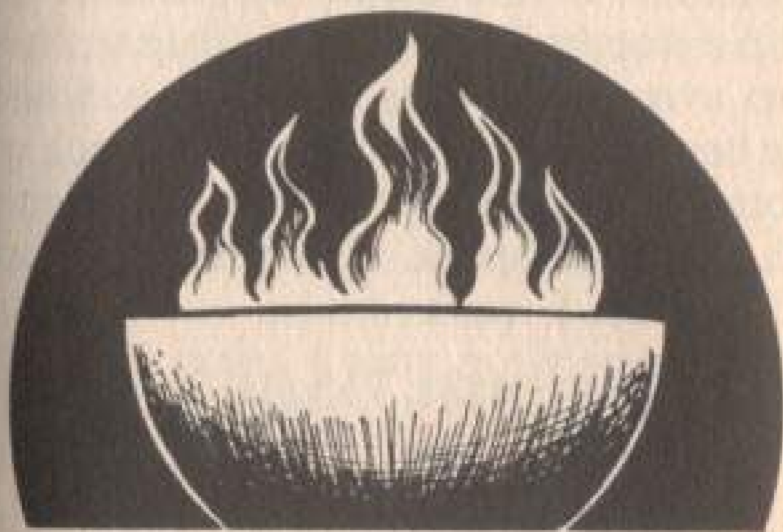
71.

Il tuo intuito ti dice che il piccolo Barbaro ha un coltello di osso nascosto nello stivale. Sta cercando di prenderlo per assalirti.

Messo in guardia dal tuo Sesto Senso, vai al **320.**

72.

Esamini accuratamente l'altare e le colonnette che si ergono dal ripiano superiore. Il turbine continua il suo moto vorticoso ma non si muove verso l'altare finché tieni in mano la Sfera di Fuoco.



Nel posto dove giaceva la statua vedi due pulsanti di pietra.

Vai al **227**.

73.

Gli altri ti guardano come se fossi impazzito e si rifiutano di seguirti. Sulle prime anche i cani si mostrano riluttanti ad avvicinarsi al precipizio, ma convinti dallo schioccare della frusta cambiano presto parere. Il passaggio è largo appena una trentina di centimetri più della slitta, e devi concentrarti al massimo per tenerla al centro della passerella di ghiaccio. Mancano appena cinque metri per arrivare di là quando un sinistro scricchiolio annuncia l'aprirsi di una crepa.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 7, vai al **119**.
Da 8 a 9, vai al **136**.

74.

Le pareti di pietra sono coperte di strane sculture che proiettano ombre inquietanti. Grazie alla tua abilità ti mimetizzi tra le figure scolpite, mentre il Barbaro avanza nella tua direzione con andatura rigida e barcollante. Ti viene la pelle d'oca quando ti accorgi che i suoi occhi sono completamente bianchi, senza pupilla. Trattenendo il respiro preghi che non ti veda.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **48**.
Da 5 a 9, vai al **287**.

75.

Le impronte appartengono a delle creature carnivore molto pericolose, i Baknar. Se ti trovi faccia a faccia con uno di loro in queste gallerie buie e strette, le tue possibilità di sopravvivere saranno molto basse. La tua Arte Ramas ti ha permesso di individuare le impronte, ma non ti dice in quale galleria si trovano le belve.

Se vuoi prendere quella di sinistra, vai al **235**.
Se vuoi prendere quella di destra, vai al **114**.

76.

Continui a salire finché arrivi a una stretta porta di pietra. Come tutte le altre è azionata da una leva nel muro, in più questa ha nel centro uno spioncino. Accostando l'occhio vedi una piccola cella dove, distesi sul pavimento, ci sono tre Tigerwolf addormentati. Sulla parete nord della cella c'è una porta aperta, oltre la quale si delinea la sagoma di un Barbaro girato di spalle.

Se hai l'Arte della Caccia o quella dell'Affinità Animale, vai al **51**.
Altrimenti puoi aprire la porta e attaccare le belve, andando al **137**.
Se preferisci allontanarti e scendere le scale, vai al **261**.

77.

Riconosci l'odore pungente del distillato di Necranto, un veleno potentissimo. Bastano le esalazioni per farti girar la testa e appannarti la vista. Butti via subito il pezzo di vetro e ti copri il naso con la manica della giacca; perdi un punto di Resistenza a causa dei micidiali vapori.

continua

Torna al **10**, e decidi la tua prossima moss

78. *(fig. 5)*

Pronto a tutto sollevi l'apertura della tenda ed es rapidamente. Il vento si è fatto più impetuoso solleva folate di neve impedendoti la visuale, m un'ombra alla tua destra tradisce la presenza d Baknar che punta su di te. Non c'è tempo p evitare l'attacco e devi combattere fino alla mor

Baknar: Combattività 19   Resistenza 30

Se vinci, vai al **245.**

79.

Apri la porta quel tanto che basta per versare l Pozione di Necranto nel calderone che sobbolle Quasi subito i Barbari cominciano quella che sar la loro ultima cena. Adesso hai via libera.

La cucina è piccola e sorprendentemente be fornita di erbe. "Queste devono venire dall spaccio di Knollen" dice Loi-Kymar, curiosand tra i vasetti. Ne prende un bel po', ficcandoli nell tasche della veste. Tu vorresti andartene prima ch arrivi qualche altra guardia, ma il vecchio mag sembra completamente preso dalle sue scoperte Apre due piccoli vasi e ne mescola il contenuto esortandoti a mangiare un po' insieme a lui "Questo ti darà forza, Lupo Solitario" dice Mentre mastichi le foglie secche senti un benefic calore che ti pervade le membra. Aggiungi se punti di Resistenza al tuo punteggio attuale.

Vai al **301.**



(fig. 5) Improvvisamente sulla destra intravvedi la sagoma di un Baknar che si lancia contro di te...

80.

Mentre il Kalkoth infuriato si lancia fuori d tunnel, aspetti il più possibile prima di saltare

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 1, vai al **123.**
Da 2 a 9, vai al **59.**

81.

Stai per nascondere il cadavere sotto la scal quando senti delle strane grida e urli soffoca giungere dal corridoio. Un gruppo di Barbari st avanzando verso di te. Resti per un attimo senz fiato al vederli: l'aspetto di questi guerrieri mostruosamente deformato. Pieno di paura e disgusto sali di corsa le scale fino a un amp pianerottolo da cui parte un corridoio in direzion nord-sud.

Se vuoi correre verso nord, vai al **198.**
Se vuoi correre verso sud, vai al **69.**

82.

La grotta è fredda e si perde in discesa nell'oscur tà. Dopo sessanta metri vedi una luce in distanza, avvicinandoti senti dei rumori... rumori di animal

Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, vai al 329
Se vuoi impugnare la tua Arma e attaccare, va al **138.**
Se vuoi avvicinarti cautamente e spiare di cos si tratta, vai al **107.**

83.

I Barbari deformi sembrano essere agli ordini d una mostruosa creatura acquattata in una port



poco lontana. Questo mostro ha una testa di forma umana, ma spaventosamente grande, con due piedi che escono direttamente dal collo. Non ha né tronco né arti, e una lunga coda da rettile gli serve per mantenersi in equilibrio.

I Barbari deformi attaccano insieme, e devi combatterli come un solo nemico. Sono immuni allo Psicolaser, mentre tu vieni attaccato dalla forza mentale del loro capo. Se non possiedi lo Psicoschermo perdi due punti di Resistenza.

Barbari deformi: Combattività 18 Resistenza 24

Se vinci, vai al **313.**

84.

Vedi che il Kalkoth ha una collana con appeso un Triangolo di Pietra Blu. Improvvisamente capisci il significato di questo strano amuleto. Gli strappi la collana, torni alla porta della fortezza e inserisci il Triangolo di Pietra nell'apertura del muro: si adatta perfettamente.

Immediatamente senti un tremito percorrere terreno sotto i tuoi piedi, seguito dal rumo stridente di pietre che si muovono l'una sull'alt La porta si apre per circa un metro, poi con secc rumore comincia a richiudersi. Senza un attimo esitazione ti lanci dentro la fortezza mentre porta si chiude dietro di te con un colpo violent

Vai al **221.**

85.

Per tre giorni e tre notti continuate a marcia verso nord, sul terreno accidentato del ghiaccia Le cadute, i lividi, i muscoli doloranti, i crepac insidiosi, le creste di ghiaccio taglienti come raso il gelido vento che soffia senza tregua, tu concorre a esaurire le vostre forze. Comunqu siete stati fortunati a non incappare in u tormenta, e finalmente arrivate ai primi contraffor del monte Cloud in tempo per accamparvi per notte.

Questa enorme montagna è alta più di quattromi metri, ed ha la forma di una pinna di squal Quando soffia il freddo vento dell'ovest, sui su versanti si sfilacciano le nubi in corsa sopra ghiacciaio Bormansk. Trovate subito il pos ideale per accamparvi, protetti dagli ammassi rocce ai piedi della montagna; la tenda vie montata subito, e siete di nuovo al coperto. Ment torni fuori perché ti sei dimenticato di fare la pi per puro caso intravvedi un filo di luce che filtra f le rocce poco più su.

Se vuoi scoprire da dove viene la luce, vai al 4
Se preferisci lasciar perdere e tornare alla tend

vai al **212.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **98.**

86.

Inserisci la lama cercando di localizzare il meccanismo della serratura. Il buco è molto profondo e non si riesce a controllare bene il movimento della punta. Scegli un numero della Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Scherma proprio nell'arma che stai adoperando, puoi aggiungere 3 al numero che esce.

Da 0 a 7, vai al **47.**
Da 8 a 12, vai al **194.**

87.

Corri verso l'angolo dove hai visto la creatura, ma scopri soltanto che il corridoio svolta bruscamente a ovest. Pochi metri più avanti dei gradini di pietra portano a un arco una decina di metri più in alto. Subito oltre l'inizio della scala vedi un'altra porta di pietra, con accanto una leva nel muro. La leva è alzata, e la porta è chiusa. Della strana creatura non ci sono tracce.

Se vuoi salire la scala, vai al **323.**
Se vuoi esplorare la stanza, vai al **246.**

88. *(fig. 6)*

Mentre il serpente con due teste striscia lungo il passaggio vedi le sue fauci spalancate, e i denti curvi e acuminati che gocciano veleno. Ti togli la giacca imbottita e la avvolgi sul braccio sinistro: così potrai difenderti da una testa mentre combatti con l'altra. Il serpente è immune allo Psicolaser.

Javek: Combattività 15   Resistenza 15

Se perdi dei punti di Resistenza durante il combattimento non sottrarli dal totale, ma scegli un numero dalla Tabella del Destino. Da 0 a 8, i denti del Javek si conficcano solo nella giacca e puoi continuare il combattimento senza perdere punti di Resistenza.

Ma se esce il 9, i denti ti feriscono al braccio. Il veleno del Javek è il più micidiale tra i veleni naturali in tutta Magnamund. In pochi secondi il cuore si ferma, e il tuo corpo ormai rigido precipita nell'abisso. La tua missione è finita.

Se invece vinci il combattimento, vai al **269**.

89.

Il Barbaro lancia un grido con una voce che non ha nulla di umano. Sei stato avvistato. Imprecando contro la sfortuna impugni la tua Arma e vedi che dietro di te il Barbaro sta azionando una leva nel muro: da un portale nascosto schizzano fuori tre Tigerwolf ringhianti che si lanciano all'attacco. Devi combatterli uno alla volta e senza possibilità di fuga.

Tigerwolf 1: Combattività 15   Resistenza 24
Tigerwolf 2: Combattività 14   Resistenza 23
Tigerwolf 3: Combattività 14   Resistenza 20

Se vinci, vai al **161**.

90.

Soffiando per togliere la polvere, sviti il tappo e annusi il liquido rosso.

Se hai l'Arte della Guarigione, vai al **233**.

continua



(fig. 6) Il serpente a due teste striscia lungo il passaggio...

Se non ce l'hai, temi che questa pozione possa essere pericolosa e la metti da parte. Torni al **10** e decidi cosa fare.

91.

Trattieni il respiro mentre spalmi il grasso sul petto, sotto la giacca; man mano che le sostanze oleose penetrano nella pelle cominci a sentire un po' di calore, come se ti trovassi vicino a un fuoco. Più grasso metti, più senti caldo, e nello stesso tempo l'odore si fa meno penetrante.



"Quando il grasso entra nella pelle l'odore non si sente più", dice Irian, invitando anche gli altri a prenderne. Il grasso del Baknar offre un'ottima protezione contro il gelo penetrante di Kaltenland, è una difesa che è meglio non trascurare. Quando torni alla tenda solo i cani appaiono infastiditi dall'odore. Al vostro passaggio guaiscono, e nascondono il muso nella neve.

Vai al **134**.

92.

Cammini nel passaggio per diversi minuti, fino a una curva a sinistra. Hai una brutta sorpresa: il terreno è franato e ti trovi davanti a un'ampia voragine che si perde nell'oscurità.

Se hai una Fune, vai al **133**.
Altrimenti devi tornare sui tuoi passi e inoltrarti nell'altra galleria. Vai al **297**.

93.

Cerchi di resistere per cinque terribili minuti, ma alla fine la tua volontà viene completamente annullata. Ormai sei solo un automa, incapace di resistere ai comandi di Vonatar; e quando ti giunge l'ordine di ucciderti, ti punti al petto la Spada del Sole e ti abbandoni all'abbraccio della morte.

La tua pista finisce qui.

94.

Scivoli e cadi nell'acqua gelida, e i crampi alle gambe ti fanno urlare di dolore. Con tutte le tue forze lotti per raggiungere la riva, ma è un'impresa disperata. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 6, sei fortunato. Riesci a trascinarti fuori dall'acqua e ti abbandoni esausto sulla riva. Perdi tre punti di Resistenza e vai al **176**.
Da 7 a 9, l'acqua gelida ti paralizza le braccia e in pochi minuti vai a fondo. La tua missione è finita tragicamente.

95.

Il freddo intenso e il violento incalzare del turbine

ti tolgono presto le forze. Diventi completamente insensibile mentre il Demone di Ghiaccio si impadronisce del tuo corpo, impaziente di cominciare una nuova vita. Sulle creature che vivono a Ikaya e in tutte le terre di Kaltenland si profila l'ombra minacciosa di una nuova tirannide, ma ormai questo non ti riguarda.

La tua vita è tragicamente conclusa.

96.

Avvolgendoti nel bianco mantello ti nascondi dietro una stalagmite vicino al bordo del lago. Immobile e senza fiatare, senti i passi e i ruggiti del Kalkoth farsi sempre più vicini.

Per sapere se l'Arte Ramas ti evita di venire scoperto, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se in precedenza ti sei spalmato con grasso di Baknar, aggiungi 2 al numero che esce.

Da 0 a 8, vai al **59.**
Da 9 a 11, vai al **214.**

97.

Lungo le pareti corre una serie di archi, larghi circa un metro, che offrono un buon riparo. Venti metri più avanti vedi un Barbaro di guardia ai piedi di un'ampia scalinata. Se vuoi passare oltre devi distrarre la sua attenzione, oppure farlo tacere per sempre.

Se possiedi un Diamante, vai al **24.**
Se vuoi distrarre la guardia con delle Corone d'Oro, vai al **152.**
Se decidi di attaccarlo, vai al **208.**

98.

Capti la presenza di qualcuno o qualcosa dentro la fessura, ma non riesci a capire se si tratta di una forza ostile o amica.

Se vuoi esplorare la fessura, vai al **49.**
Se preferisci tornare alla tenda, vai al **212.**

99.

Quando sfoderi la potente lama un bagliore dorato squarcia l'oscurità del passaggio. L'Helgast fa un passo indietro con un grido di repulsione, con gli occhi fiammeggiati di odio e terrore. Riconosce il potere che tieni nella tua mano, un potere in grado di distruggerlo per sempre. Non gli resta altra scelta che attaccarti con lo Psicolaser. Se non possiedi lo Psicoschermo perdi due punti di Resistenza in ogni scontro che sostieni durante il combattimento. L'Helgast è immune allo Psicolaser, ma essendo un morto vivente è particolarmente sensibile alla forza della Spada del Sole e quindi ogni punto di Resistenza che perde viene raddoppiato.

Helgast: Combattività 22 Resistenza 30

Se vinci vai al **230.**

100.

Il gobbo traditore resta a bocca aperta quando gli compari davanti, ma subito si riprende e si precipita verso una porta nel muro di fronte. I Barbari impugnano le spade, ma i loro movimenti sono lenti ed esitanti. Li travolgi prima che possano colpirti e ti lanci sulle tracce del mago. La porta si apre su un pianerottolo, da cui una scala a

chiocciola scende verso destra, mentre su
sinistra pochi gradini salgono fino ad una arca
Di Vonatar nessuna traccia.

Se vuoi scendere la scala a chiocciola, vai
148.

Se vuoi salire fino all'arcata, vai al **61.**

101.

Sei molto fortunato, perchè i Baknar hanno
sonno molto profondo e dopo un pasto abbonda
possono dormire anche per tre giorni; e quello c
ti sta davanti addirittura non si sveglierà più.

Lasci la stanza e vai al **235.**

102.

Alla base della colonnetta sinistra dell'altare
apre un piccolo vano. Dentro c'è una Statuet
raffigurante uno strano volto con dei tentacoli.
vuoi tenerla mettila in tasca, è un Ogge
Speciale.



Se vuoi premere di nuovo i pulsanti, vai al 6

Se preferisci uscire dal tempio, vai al **306.**

103. *(fig. 7)*

Il giorno seguente si alza un violento vento da nord e per ore e ore rallenta la vostra marcia, già resa difficile dai lastroni di ghiaccio che coprono la banchisa. Verso mezzogiorno siete stremati dal freddo: le labbra si screpolano e sanguinano mentre i vestiti sono completamente coperti da un sottile strato di nevischio.

Al termine del tratto di mare ghiacciato arrivate a ridosso dell'alta costa del bassopiano di Hrod, che offre un temporaneo riparo dal vento. Improvvisamente delle urla bestiali provenienti dall'alto vi avvertono che non siete le uniche creature viventi in questa landa desolata. Tre enormi Baknar saltano giù dalle rocce coperte di ghiaccio e piombano sulle slitte. Irian, l'altro guidatore, viene sbalzato contro un lastrone e perde conoscenza. Stai per muovere in suo aiuto quanto ti trovi davanti una di queste belve bramose di carne fresca: non puoi evitarlo e devi combattere fino alla morte.

Baknar: Combattività 19 Resistenza 30

Se vinci, vai al **305.**

104.

Alla fine arrivi davanti a una grande porta di pietra. A differenza delle altre questa non ha una leva, c'è solo una piccola fessura sulla parete accanto.

Se hai un Disco di Pietra Blu, vai al **135.**

Se non ce l'hai devi tornare indietro per il corridoio in direzione sud, andando al **330.**

105.

Cadi per più di cinquanta metri, ma per fortun finisci in un cumulo di neve fresca. Sei stordito e senza fiato ma illeso; ti ci vuole un buona mezz'or per scavarti un'uscita fuori dalla neve, e quand finalmente riesci a tirarti in piedi resti sbalordit dallo spettacolo che ti si presenta. Hai davanti a t una caverna enorme, con gigantesche stalattiti ch pendono dalla volta ghiacciata, mentre lo sgoccio lio costante della neve che si scioglie echeggi nella cavità come un ossessionante accord musicale.

Davanti al tuo sguardo si estende un mond inesplorato che ben pochi abitanti di Sommerlun hanno visto, l'intricato sistema di grotte e galler che si ramificano negli abissi di Kaltenland Questo labirinto è stato costruito molte epoch prima che gli abitanti di Sommerlund, e gli stess Signori delle Tenebre, mettessero piede sulle ter di Magnamund. Queste gallerie, queste grotte questi spazi sotterranei erano un tempo abitati d una razza di creature per le quali il ghiacci costituiva l'ambiente naturale. Dalla volta pendo no ancor oggi delle bocce luminose, che diffondon un inesauribile sinistro chiarore.

Lanci un grido verso l'apertura lassù, ma è van sperare in una risposta. Irian e Fenor ormai t danno per spacciato e si sono messi in cammin per raggiungere la nave.

Le pareti della caverna sono ripide e lisce, è inutil tentare di arrampicarsi per uscire di qui. Sull parte a nord vedi la rozza apertura di un tunnel, ce n'è un'altra anche verso ovest.

Se vuoi esplorare il tunnel a nord, vai al 321

contin



(fig. 7) L'enorme Baknar sta per saltare su di voi..

Se vuoi esplorare il tunnel a ovest, vai al 275
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **64**.

106.

Balzando in piedi vedi tre Barbari che vengon verso di te lungo il corridoio. Questi guerrie coperti di pelli impugnano spade di osso dall'aspe to sinistro, con le lame seghettate. Benché colto d sorpresa hai il tempo di notare un particolar inquietante: i loro occhi sono completamen bianchi, senza pupilla.

I loro corpi compiono gli stessi movimen attaccando e ritirandosi contemporaneamen come se fossero mossi da un'unica mente. De combatterli come un solo nemico, e sono immu allo Psicolaser.

Barbari: Combattività 19   Resistenza 36

Puoi fuggire in qualsiasi momento tornand nella stanza e imboccando il passaggio a nor Vai al **145**.
Se vinci, vai al **338**.

107.

Scrutando nel buio della caverna rimani inorridi al vedere tre enormi e spaventose belve che stanno azzuffando, disputandosi la carcassa dil niata di qualche animale. Sono Kalkoth, selvag predatori di Kaltenland.

Se ti sei unto di grasso di Baknar, vai al 20
In caso contrario puoi evitare i Kalkoth tornare nell'altra galleria, andando al 284.
Se vuoi attaccare le belve mentre non badano te, vai al **138**.

108.

La pattuglia passa oltre, e aspetti che i loro passi si allontanino prima di salire le scale. Ma improvvisamente un grido che esce dalla stanza ti fa sobbalzare, e girandoti vedi un Barbaro che sbuca dall'oscurità. Ti sta attaccando con una lancia di osso.

Barbaro: Combattività 16   Resistenza 24

Puoi fuggire dopo il primo scontro correndo su per le scale.

Se a questo punto vuoi andare a destra, verso sud, vai al **330**.
Se vuoi andare a sinistra, a nord, vai al **198**.
Se vinci il combattimento, vai al **282**.

109.

Il tuo attacco è veloce e micidiale. Nessuno dei Kalkoth si sveglierà più. Dai una rapida occhiata nella caverna ma non trovi niente di interessante. Un ruggito in lontananza ti mette in allarme e decidi di andartene alla svelta per la galleria a nord.

Vai al **235**.

110.

La porta di pietra si apre stridendo, e rivela una piccola stanza in penombra. Un monolito nero, alto due metri e mezzo e coperto di strani simboli, si trova al centro della stanza. Fai qualche passo avanti per osservare meglio, quando la porta comincia a chiudersi dietro di te, e nella stanza non ci sono leve.



Se vuoi infilarti nella porta che si sta chiudendo, vai al **283**.
Se preferisci restare lì, vai al **256**.

111.

La porta scivola di lato rivelando un ampio corridoio bene illuminato che va da nord a sud. Il rumore, che al di là della porta era appena percepibile, qui si fa più forte; sulla sinistra, poco più avanti, vedi un bivio.

Se vuoi arrivare fino al bivio, vai al **254**.
Se preferisci richiudere la porta e continuare nella galleria buia, vai al **336**.

112.

Prima di coricarvi nei caldi sacchi di pelliccia, Fenor prepara un Pasto nutriente con carne secca lasciata a bagno nel Wanlo, una grappa molto forte.

Mentre il vento si accanisce contro la tenda, scivoli in un sonno profondo popolato da incubi in cui domina la figura di Vonatar, il traditore.

Vai al **291**.

113.

Grazie ai tuoi riflessi fulminei eviti di rimanere schiacciato nella porta. Sistemi l'equipaggiamento e prosegui lungo il corridoio.

Vai al **63**.

114.

Dopo neanche cinquanta metri arrivi in un'altra caverna. Sopra una piattaforma di ghiaccio giace disteso un Baknar, un pericoloso carnivoro. Sembra addormentato, e sparsi tutt'intorno ci sono i resti di qualche animale. Sulla parete di fronte si apre un'altra galleria.

Se vuoi tentare di passare oltre senza far rumore, vai al **23**.
Se vuoi attaccare la belva, vai al **101**.
Se hai l'Arte della Caccia, vai al **279**.

115.

Scopri che molte delle ossa sparse tra le stalagmiti sono di esseri umani. Teschi fracassati, tibie e costole affiorano qua e là dal ghiaccio. Stai per andartene quando una piccola scatola di osso intagliato attira la tua attenzione.

Se vuoi aprirla, vai al **218**.
Se preferisci lasciar perdere puoi esaminare la porta della fortezza, andando al **52**.

116.

Versi la benefica Pozione sulla piaga, e subito senti gli effetti salutari del farmaco. Il dolore si placa e il gonfiore diminuisce. Questo Cristallo Splendente è una maledetta Pietra della Morte, e i suoi effetti

sono mortali: se non avessi avuto con te una Pozione di Vigorilla a quest'ora saresti già morto. Getti lontano il Cristallo e la boccetta ormai vuota.

Aggiorna il Registro di Guerra e continua lungo il corridoio, andando al **97.**

117.

Durante la notte il vento cala, e all'alba è cessato del tutto. Verso nord, sul profilo dell'orizzonte, si intravvedono le torri di Ikaya, la fortezza di ghiaccio. Lo spettacolo è sorprendente, perché sembra di vedere una città capovolta che esce dalle nuvole. "È un miraggio di Kaltenland" dice Kiran.



"Nell'aria non c'è un granello di polvere, e il paesaggio si rispecchia nelle nubi. È vero, quella è l'immagine di Ikaya, ma la fortezza si trova in realtà oltre la curva dell'orizzonte, a una settantina di chilometri". Poi prende una pala e disseppellisce i cani che dormono sotto la neve. Svegli gli altri e fate un Pasto prima di proseguire.

A mezzogiorno arrivate sul bordo di una profonda voragine, larga più di dieci metri: impossibile tentare di oltrepassarla. Dovete procedere sul bordo verso est e dopo cinque chilometri trovate una specie di ponte di ghiaccio. Al centro è così sottile che non sembra in grado di reggere il peso di una slitta carica.

In lontananza è apparsa la vera Ikaya.

Se vuoi tentare di passare con la slitta, vai al **73.**
Se vuoi scaricare la slitta e portare la roba di là un pezzo per volta, vai al **162.**
Se decidi di abbandonare la slitta per proseguire a piedi, vai al **223.**

118.

È troppo debole, non ce la fa ad arrampicarsi. Gli dici di legarsi la Fune intorno alla vita, in modo da poterlo tirare fuori di là; come cominci a sollevarlo senti che non pesa più di un bambino. In pochi secondi è accanto a te, e ora devi scoprire chi è.

Vai al **56.**

119.

Grossi pezzi di ghiaccio cominciano a staccarsi da sotto il ponte, e subito al centro si disegna una linea di frattura. Riesci ad arrivare dall'altra parte, ma qui ti attende una brutta sorpresa: uno dei pattini è irrimediabilmente rovinato. Dovrai abbandonare la slitta e continuare a piedi, caricando sulle spalle una parte dell'equipaggiamento. Decidi cosa ti è più utile tra i seguenti oggetti, ricordando che lo Zaino ne contiene al massimo otto:

Cibo per 5 Pasti (ognuno conta per un oggetto)

continua

Sacco di pelliccia (conta per due oggetti)
Tenda (conta per tre oggetti)
Fune (conta per due oggetti)

Fenor, Irian e Kiran avanzano sul ponte, ma quando sono a metà succede il disastro. Kiran inciampa e cade finendo oltre il bordo, ma riesce ad aggrapparsi con la punta delle dita.

"Aiuto! Aiuto" grida, perdendo lentamente la presa.

Se vuoi cercare di recuperare Kiran, vai al 19.
Se credi che sia troppo pericoloso, vai al 257.

120.

Il turbine ti lacera le vesti e ti sottopone a una pioggia di pietre e frammenti di ghiaccio. Appena sollevi la Spada del Sole un tremendo ululato ti riempie le orecchie: è un grido di orrore e disperazione. Penetrando dentro le spire del ciclone colpisci il centro vitale di questo Dèmone di Ghiaccio. Di colpo il turbine si spegne e con esso l'ululato. Tutto ciò che rimane sono i pezzi della statua sparsi sul pavimento.

Se vuoi esaminare l'altare e la nicchia, vai al **274.**
Se vuoi andare via puoi uscire dall'arcata a nord.

Vai al **306.**

121.

Sei al massimo della concentrazione quando finalmente il tirante si libera, e riesci a lanciarti giù dalla slitta un attimo prima che finisca nel crepaccio. Le urla strazianti dei cani continuano a echeggiare mentre precipitano per centinaia di metri nell'oscurità. Fenor è subito al tuo fianco e ti allontana dal bordo che sta franando. Hai perso un'intera muta di cani e la slitta con sopra le provviste, però sei ancora vivo.

Insieme a Fenor salti dall'altra parte della spaccatura che si sta allargando. Esaminata attentamente la situazione decidete di continuare, benché sia chiaro che d'ora in poi le difficoltà saranno raddoppiate. In lontananza vedi uno stretto passaggio al limite della banchisa, là dove inizia il bassopiano di Hrod. Riprendete la marcia e prima di notte raggiungete la terraferma, dove decidete di accamparvi. Controllando le provviste di cibo che restano vi rendete conto che, se volete raggiungere Ikaya tutti quanti, le razioni individuali devono essere dimezzate. Perdi un punto di Resistenza a causa del Pasto insufficiente.

Vai al **325.**

122.

Loi-Kymar ti porge dei brandelli di stoffa con cui tappare le narici. Prendi un respiro profondo, sollevi la ciotola di erbe fumanti ed esci dalla cucina. Grazie all'Arte del Mimetismo ti confondi tra le ombre del corridoio e riesci ad arrivare vicino alle guardie che non si sono accorte di nulla. Sistemi la ciotola all'ombra di un pilastro e torni in cucina aspettando che faccia effetto.

In meno di un minuto i Barbari crollano al suolo e puoi avvicinarti indisturbato alla Sala del Gran Sanghor. Scopri con gioia che una delle grandi porte tempestate di pietre preziose non è chiusa a

chiave. Preparandoti ad attaccare spingi piano il battente ed entri nella tana di Vonatar.

Vai al **173.**

123.

La belva ti è addosso e ti punta con la sua lingua velenosa. Devi combattere fino alla morte.

Kalkoth: Combattività 11 Resistenza 30.

Se perdi dei punti di Resistenza, vai subito al 66.
Se vinci il combattimento senza perdere punti vai al **174.**

124.

Senti che da qualche parte, oltre l'arcata, pulsa una forza aliena. Concentrandoti sul tuo Sesto Senso cerchi di capire se questa presenza è benigna o ostile. Metti a fuoco i tuoi poteri mentali finché quasi non entri in trance, ma è tutto inutile, non riesci a identificarla. Però hai avuto almeno un preavviso, e continui ad avanzare con tutti i sensi all'erta.

Vai al **264.**

125. *(fig. 8)*

Il passaggio prosegue in leggera discesa, e dopo due ore di cammino calcoli di essere sceso all'incirca sessanta metri. Arrivi in una vasta caverna di ghiaccio, con al centro un lago ghiacciato; la crosta è molto sottile, e sotto si intravvede un'acqua scura e profonda. Ti inginocchi sul bordo e scruti dentro l'abisso, e ad un certo momento, vedi un'ombra scura passare quasi alla superficie. È un essere vivente, ed è gigantesco; ma mentre cerchi di capire di cosa si tratta, il ruggito di



(fig. 8) C'è un'ombra nera gigantesca che si muove sotto la sottile crosta gelata...

un Kalkoth alle tue spalle ti fa sobbalzare. L
belva deve essere nella galleria da cui sei venuto, e
l'unica altra uscita sta dall'altra parte del lago.

Se vuoi attraversare di corsa la superfic
ghiacciata, vai al **322**.
Se vuoi restare dove sei e combattere il Kalkoth
vai al **207**.
Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **96**.

126.

Le pareti e la volta del corridoio sono decorate co
strane incisioni, che rappresentano come de
piccoli cicloni, dei turbini che a volte mostran
però dei tratti quasi umani. Benché perplesso su
significato di questi strani simboli, continui a
seguire il corridoio fino a una brusca svolta a
destra. Pochi passi avanti, sulla parete a nord, c'
un'altra porta di pietra. La leva sulla pare
accanto è alzata, e la porta è chiusa. Parecch
metri più avanti ci sono dei gradini che salgono ne
buio.

Se vuoi aprire la porta, vai al **246**.
Se vuoi salire la scala, vai al **323**.

127.

Senti che questo Elmo ha delle proprietà magich
che possono aiutarti in combattimento. Intorno
questo oggetto non percepisci nessuna au
malefica.

Se vuoi prendere l'Elmo e indossarlo, vai al **30**
Se hai qualche dubbio sui suoi possibili effet
non toccarlo neanche e sali su per le sca
andando al **323**.

128.

Appena sente lo stridio della porta che si apre, l'uomo alza la testa di scatto. "Chi è?" sussurra con un filo di voce, ma sotto il lacero cappuccio gli occhi mandano un rapido lampo. Sembra che ti riconosca, e balza in piedi in preda a una forte eccitazione.

"Per gli dei, un cavaliere Ramas! Mi chiamo Tygon, sono un mercante di Ragadorn. I Barbari mi hanno fatto prigioniero a Knollen e mi hanno trascinato qui. Ora attendo udienza dal loro nuovo capo, il Gran Sanghor Vonatar, un mago di Sommerlund: sarà lui a decidere della mia sorte. Se mi tiri fuori da questa stella farò tutto il possibile per aiutarti".

La stella a cinque punte è una specie di prigione magica, un incantesimo che può essere rotto solo da fuori. Sarebbe sufficiente cancellare un tratto di gesso per liberare l'uomo.

Se vuoi liberarlo, vai al **170**.
Se sei già stato a Ragadorn puoi fargli qualche domanda sulla città per allontanare ogni sospetto sulla sua identità, andando all'**11**.
Se preferisci chiudere la porta e tornare sul corridoio, vai al **254**.

129.

La lingua dei Kalkoth ha in cima una specie di pungiglione che emette un potente veleno, capace di paralizzare le vittime prima che siano divorate. Il veleno agisce in pochi secondi, e perdi conoscenza ancor prima di stramazzare al suolo.

Quando ti riprendi senti qualcosa di pesante che ti

preme sul petto: è il cadavere di Irian. Quando riesci a rimetterti in piedi, tra le brume del mattino ti si presenta un orrendo spettacolo: i tuoi compagni sono morti, e ciò che rimane dell'equipaggiamento è sparso tutto intorno. I corpi di due Kalkoth giacciono nella neve macchiata di sangue, uccisi a colpi di spada. Stordito dal freddo e sconvolto per la sorte dei tuoi compagni, cerchi invano il tuo Zaino per quasi un'ora, prima di accorgerti che ce l'hai in spalla.

Quando finalmente riesci a soffocare la disperazione, ti guardi intorno e scopri una via per allontanarti da qui. Il vento che soffia tra queste montagne è gelido e violento, e se non ti sei spalmato di grasso di Baknar, perdi tre punti di Resistenza.

Vai al **155**.

130.

Torni di corsa al bivio e imbocchi il passaggio verso est. Un Barbaro ti sbarra la strada, ma lo travolgi con una spallata e continui a correre finchè giungi a una scala. Mentre le urla bestiali degli inseguitori echeggiano dietro di te, arrivi in cima dove si apre un corridoio che va da nord a sud.

Se vuoi andare a nord, vai al **198**.
Se vuoi andare a sud, vai al **69**.

131.

Questi pulsanti probabilmente azionano un meccanismo di apertura. Premuti nell'ordine giusto possono rivelare un vano o una stanza nascosta, ma nell'ordine sbagliato possono far scattare una trappola.

Se vuoi premere i pulsanti, vai al **227**.
Se non vuoi cadere in qualche trabocchetto, puoi uscire dal tempio andando al **306**.

132.

Avanzi nella galleria per più di due chilometri, ma ben presto la stanchezza ti costringe a fermarti per dormire. Ti svegli ben riposato ma senza renderti conto di quanto hai dormito: in questi abissi la luce è sempre uguale, di giorno e di notte.

Riprendi a camminare, per chilometri e chilometri, attraversando enormi caverne di ghiaccio adorne di imponenti colonne cristalline. Ad un certo punto, dopo uno stretto passaggio, ti trovi davanti a uno spettacolo incredibile: una voragine del diametro di più di un chilometro, sul bordo della quale corre uno stretto sentiero schiacciato tra le pareti della grotta e le profondità dell'abisso. Con la schiena addossata alla roccia, avanzi cautamente di lato cercando di non guardare in giù, nel buio che sprofonda fin nelle viscere della terra.

Stai avanzando da qualche minuto, quando un rumore inaspettato ti fa dare uno sguardo all'indietro. Vedi con orrore che si tratta di un serpente a due teste che striscia verso di te.

Se hai l'Arte dell'Orientamento o dell'Affinità Animale, vai al **229**.
Altrimenti vai all'**88**.

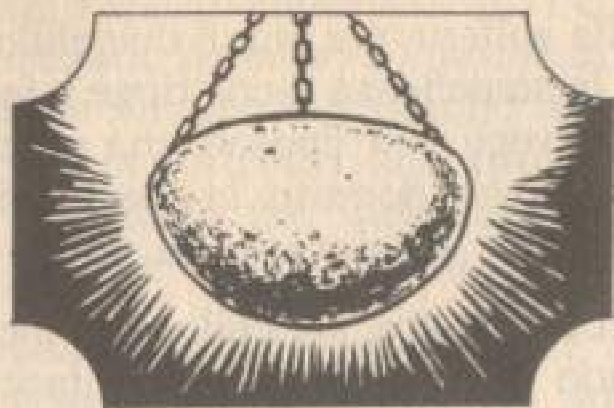
133.

Dal soffitto, esattamente sopra il crepaccio, pende una boccia luminosa.

Se vuoi prendere al *lazo* la boccia, e saltare oltre

il crepaccio appeso alla Fune, vai al **201**.

Se ti sembra troppo pericoloso torni indietro e prendi l'altra strada, andando al **297**.



134.

Il mattino seguente ti svegli all'alba, confortato dalla vista di Fenor che prepara una sostanziosa colazione. Ti passa una ciotola fumante che vuoti rapidamente. Caricate tutto e vi mettete in marcia.

È una splendida giornata. Il vento è calato, e l'aria è limpida sotto un sole quasi tiepido. I cani sono impazienti e tirano di buona lena; per tutta la giornata il ghiaccio poco accidentato consente una rapida marcia. Quando cala il sole vi accampate presso l'isola di Birsk, un dente di granito che sbuca dai ghiacci che coprono la baia di Knollen, in modo da avere almeno un po' di riparo dai venti della notte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **57**.
Da 4 a 6, vai al **188**.
Da 7 a 9, vai al **331**.

135.

Il Disco entra perfettamente e la porta si apre, per chiudersi appena sei entrato.

Ti trovi in un breve corridoio che conduce a un arco, chiuso da una tenda. Dai un'occhiata di là e vedi un'ampia stanza. Hai fatto bene ad agire cautamente, nella stanza si trova Vonatar, il traditore, che sta mettendo al polso di due Barbari dei Bracciali d'Oro. La porta dietro di te è ormai chiusa, quindi non ti resta che lanciarti all'attacco e tentare di catturare Vonatar.

Vai al **100**.

136.

Vieni improvvisamente catapultato all'infuori, mentre il ponte comincia a crollare. La slitta resta in bilico per pochi lunghissimi secondi, mentre echeggiano le grida terrorizzate dei tuoi compagni. Sarà l'ultima voce umana che senti, prima di precipitare per centinaia di metri.

La tua missione si è tragicamente conclusa.

137.

La porta si apre, ed entri pronto all'attacco. Riesci ad uccidere due Tigerwolf prima che l'altra belva e il Barbaro reagiscano: devi combatterli come un solo nemico. Sono parzialmente immuni allo Psicolaser. Se possiedi quest'Arte puoi aggiungere solo un punto in più di Combattività.

Barbaro + Tigerwolf:
Combattività 30 Resistenza 30

Se vinci, vai al **28**.

138.

I Kalkoth sono colti di sorpresa, e riesci ad ucciderne uno prima che gli altri reagiscano. Uno dopo l'altro ti attaccano con la loro lingua velenosa.

Kalkoth 1: Combattività 11 Resistenza 35
Kalkoth 2: Combattività 10 Resistenza 32

Se perdi anche un solo punto di Resistenza nel combattimento, vai al **66.**

Se vinci senza perdere punti, vai al **25.**

Puoi evitare il combattimento, andando al 277.

139.

A un certo punto cominci a sentire un sordo dolore al fianco. La pelle sotto la tasca dove hai messo il Cristallo Splendente è tutta piagata. La testa ti gira, ti viene da vomitare, le gambe non ti reggono più.

Se possiedi una Pozione rossa di Vigorilla, vai al **116.**

Altrimenti, vai al **239.**

140.

Estrae un coltello di osso e ti ferisce il dorso della mano. Perdi due punti di Resistenza e molli la presa. Il piccolo corre da suo padre, che ha ripreso i sensi e sta impugnando una spada con la lama seghettata.

Vai al **68.**

141.

L'uomo ha un attimo di esitazione, poi risponde "Killian il Condottiero".

Se adesso vuoi cancellare la figura magica e liberarlo, vai al **170.**

Se decidi di lasciarlo lì, chiudi la porta e continua per il corridoio principale, andando al **254.**

142.

Quando colpisci, il minerale si frantuma in centinaia di schegge d'argento. Nella roccia si aprono delle fessure, ma i Kalkoth ti sono quasi addosso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 5, la roccia sporgente frana e chiude l'imboccatura della caverna. Ora puoi tornare all'altro tunnel, andando al **284.**

Da 6 a 9, non riesci a far cadere la roccia e devi combattere con i Kalkoth. Vai al **32.**

143.

Il raggio di brina raggiunge le liane e le gela istantaneamente. Diventano fragili e cedono sotto il tuo peso. Cerchi di metterti in salvo ma è troppo tardi: la passerella precipita e tu finisci nel fossato. L'ultima cosa che vedi è il diabolico ghigno di Vonatar mentre punta la sua asta contro di te.

Qui finiscono la tua missione e la tua vita.

144.

Precipiti nell'oscurità e ti schianti su uno spuntone di ghiaccio un centinaio di metri più sotto. E sei già morto quando sprofondi nella neve morbida giù nel crepaccio.

La tua pista finisce qui.

145. *(fig. 9)*

Il passaggio è breve, e ti trovi in un'altra stanza d pietra. Ci sono delle scale che portano fino ad un'arcata in alto. Ai piedi della scala, tenuto ancora in piedi dall'armatura, c'è lo scheletro di un guardiano delle tombe. Stretta tra le ossa della mano c'è una lunga spada nera.

Se lo scheletro non ti interessa e vuoi salire le scale, vai al **36.**
Se temi un tranello e vuoi attaccare lo scheletro, vai al **278.**

146.

Muovendoti con estrema cautela cerchi di raggiungere la parte posteriore della slitta, mentre il crepaccio si apre sempre di più con un rumore agghiacciante. "Salta giù!" grida Fenor. La slitta sta scivolando verso l'abisso.

Stai per saltare quando ti accorgi che il piede sinistro è rimasto impigliato nei tiranti della slitta.

Se hai la Spada del Sole, vai al **43.**
Se hai l'Arte della Telecinesi, vai al 121.
Altrimenti scegli un numero dalla Tabella del Destino.
Da 1 a 4, vai al **226.**
Da 5 a 9, vai al **266.**
Se esce lo 0, vai al **312.**

147.

Esamini ogni centimetro della porta e del muro intorno, ma non trovi niente. Stai guardando la rampa di pietra quando un violento ruggito ti gela il sangue nelle vene: un Kalkoth! Ti volti e vedi la



(fig. 9) Alla base della scala, ancora chiuso nella sua armatura, c'è un antico guardiano delle tombe...

belva lanciarsi contro di te con le fauci spalancate, tra cui guizza la lingua velenosa. Non puoi fuggire, e devi combattere fino alla morte.



Kalkoth: Combattività 10 Resistenza 28

Se perdi punti di Resistenza durante il combattimento, vai subito al **66**.
Se vinci senza perdere punti, vai all'**84**.

148.

Sei a metà della scala quanto ti imbatti in una pattuglia di Barbari. Cerchi di aprirti la strada, ma i tuoi avversari indossano pesanti corazze e sono armati fino ai denti. Ne uccidi parecchi, ma alla fine vieni sopraffatto.

Hai combattuto la tua ultima battaglia.

149.

Salti di lato quando il Barbaro cerca di infilzarti con la lancia di osso. Scegli un numero dalla Tabella del Destino per vedere se vieni colpito o no. Se hai l'Arte dell'Orientamento, o della Caccia, o del Sesto Senso, aggiungi 2 al numero che esce.

Da 0 a 4, vai al **286**.
Da 5 a 11, vai al **333**.

150. *(fig. 10)*

Il fendente frantuma la bianca superficie levigata della statua, e ne esce un gelido soffio: in pochi secondi tutto l'ambiente è coperto da un sottile strato di brina. Se non ti sei spalmato di grasso di Baknar perdi due punti di Resistenza a causa dell'improvviso abbassamento della temperatura.

Sempre più inorridito vedi che il soffio gelido comincia ad assumere la forma di un piccolo ciclone; il moto vorticoso risucchia dentro di sé i sassi e i pezzi di ghiaccio che ci sono nella stanza. Hai liberato un Demone del Ghiaccio.

Se possiedi la Spada del Sole, vai subito al **120**.
Se vuoi colpire il turbine con un'altra arma, vai al **18**.
Se vuoi fuggire verso l'arco sull'altra parete, vai al **211**.
Se hai una Sfera di Fuoco, vai al **310**.

151.

Mentre la belva orripilante agonizza ai tuoi piedi senti Kiran gridare: "Presto, dobbiamo andarcene di qui, i Kalkoth non vanno mai a caccia da soli!"

Afferri lo Zaino e segui Irian e Kiran su per un ripido sentiero. Ma dopo neanche venti metri succede la disgrazia. Kiran non si accorge che il



(fig. 10) Hai liberato un Demone del Ghiaccio...

sentiero finisce bruscamente sull'orlo di un precipizio, e quando senti le grida dei tuoi compagni affievolirsi nell'oscurità è già troppo tardi. Mentre la morte danza intorno a te riesci per miracolo a trovare un appiglio sulla parete di roccia gelata e resti lì, disperatamente aggrappato.

Se ti sei unto con grasso di Baknar, vai al **209.**
Altrimenti, vai al **339.**

152.

Decidi di distrarre la sua attenzione lanciando delle Corone d'Oro in una nicchia proprio davanti a lui.

Adesso scrivi il numero di Corone che intendi buttare; poi scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10).

Se il numero che esce è inferiore o uguale a quello delle Corone che vuoi lanciare, vai al **319.**
Se è più alto, vai al **181.**

153.

Sei quasi riuscito ad attraversare il lago, ma il destino ha ancora una mano da giocare. Il piede destro sprofonda nel ghiaccio e resti bloccato fino al ginocchio. Cerchi di tirar fuori la gamba, ma è tutto inutile. Qualche secondo più tardi, con un tremendo rumore di ghiaccio frantumato, il mostro del lago erompe dalla superficie. Come un incubo ancestrale vedi incombere sopra di te una massa viscida e nera, i denti scintillanti come lame; resta un attimo come sospesa, per poi chiudersi sopra di te.

Ed è così che la tua vita si spegne.

154.

Sei ferito gravemente alla gamba destra, e per fermare il sangue fai una stretta legatura alla coscia. Riesci ad alzarti e dai un'occhiata in giro.

Evidentemente il monolito stava lì per impedire l'accesso ai visitatori non graditi; nella formula incisa in caratteri arcaici era celata una forza dirompente.

Mentre la polvere nera si deposita lentamente, vedi che sulla parete a nord si è aperto un pannello, rivelando un passaggio che consente di uscire dalla stanza.

Se vuoi uscire di qui, vai al **145.**
Se vuoi tentare di uscire dalla porta per cui sei entrato, vai al **242.**

155.

Ben presto il vento della montagna spazza via le foschie mattutine. Stanco, sconvolto e gelato fin nelle ossa risali lentamente la parete rocciosa, fino a raggiungere un tratto pianeggiante. Hai fame, e devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Cancella il Pasto dal Registro di Guerra.

Ti rimetti in cammino, ma ti trovi ben presto ai bordi di un terribile strapiombo. Per raggiungere il valico che si trova trecento metri più in basso devi affrontare una ripida discesa completamente ghiacciata.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se in questo momento il tuo punteggio di Resistenza è inferiore a 10, togli 2 dal numero uscito. Se hai più di 20 punti di Resistenza, aggiungi 1 al numero uscito.

Se il totale è un numero tra -2 e 2, vai al **248.**
Se il totale è tra 3 e 10, vai al **191.**

156.

Riconosci l'odore dell'essenza di Dente del Sonno. È un distillato che si ricava da certi cespugli spinosi, che gli antichi Maestri Ramas usavano per far addormentare i cavalli malati o feriti. Se vuoi prendere questa Pozione, segnala tra gli oggetti da mettere nello Zaino.

Ora torna al **10** e decidi la prossima mossa.

157.

Prendi la Pozione dallo Zaino e apri la porta quel tanto che basta per vuotare la boccetta nel calderone che sobbolle. Quasi subito i Barbari cominciano a mangiare e cadono in un sonno profondo.



La cucina è piccola e sorprendentemente ben

fornita di erbe. "Queste devono venire dallo spaccio di Knollen", dice Loi-Kymar esaminando le etichette sui recipienti. Afferra un bel po' di vasetti e se li ficca in tasca. Poi ne apre due e ne mescola il contenuto. "Mangiane un po'", ti dice. "Questo ti darà forza". Mentre mastichi le foglie secche senti un benefico calore che ti pervade le membra. Aggiungi sei punti di Resistenza al tuo punteggio attuale.

Vai al **301.**

158.

Il Barbaro ti attacca scendendo velocemente con gli sci, perciò dopo il primo scontro è già lontano.

Barbaro: Combattività 20 Resistenza 28

Se perdi più punti di Resistenza di lui durante lo scontro, vai al **165.**
Se ne perde di più lui, vai al **271.**
Se perdete lo stesso numero di punti, vai al 337.

159.

L'uomo ti guarda dritto negli occhi, e dice: "Si chiama Ragad".

Se vuoi cancellare la figura di gesso e liberarlo, vai al **170.**
Se vuoi lasciarlo dov'è, chiudi la porta e torna sul corridoio principale, andando al **254.**

160.

Siete equipaggiati con due slitte tirate ognuna da sei cani. Sono animali originari di Kaltenland, che si adattano benissimo a questo clima; grazie alle loro calde pellicce di color fulvo e alla eccezionale potenza muscolare sono in grado di superare fatiche massacranti senza mai cedere.

Sulle slitte ci sono le attrezzature e le provviste necessarie per il viaggio. Le tue guide, Irian, Fenor e Kiran, sono uomini abituati a sopravvivere in queste distese di ghiaccio, di cui conoscono ogni insidia nascosta.

Quando tutto è a posto, sali con Kiran su una slitta e segnali agli altri due di andare avanti per primi. Sul lontano orizzonte si distingue un chiarore abbagliante: è il fronte del ghiacciaio Bormask, là dove il fiume di ghiaccio si scontra con la banchisa della baia di Knollen. Nell'aria lucida del mattino non sembra distante più di dieci chilometri, ma in realtà sono quasi un centinaio.

La marcia procede regolarmente per tutto il giorno, e al calar della notte decidete di accamparvi al riparo di alcuni dei blocchi di ghiaccio che il costante movimento della banchisa fa sollevare. Piantata la tenda e sistemati i cani, cominciate a preparare la cena. Ma improvvisamente risuona un tremendo ruggito.

"Per gli dei!" grida Irian. "Un Baknar!"

Si tratta di un grande animale carnivoro che batte le zone costiere di Kaltenland. Il suo cibo abituale sono i volatili che vivono in questa zona, ma evidentemente questo è stato attratto dai cani, e potrebbe ucciderne più d'uno.

Se vuoi uscire dalla tenda e attaccarlo, vai al **78.**
Se hai l'Arte della Caccia, vai al **204.**
Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, vai al **318.**

161.

Il Barbaro avanza lentamente, fissandoti con i suoi agghiaccianti occhi senza pupilla. Nella destra impugna una scimitarra di osso, ma i suoi movimenti sono rigidi e innaturali, come se si muovesse contro la sua volontà. È immune allo Psicolaser.

Barbaro: Combattività 17 Resistenza 29

Se vinci, vai al **210.**

162.

L'equipaggiamento viene scaricato e trasportato di là pezzo per pezzo. Tutto va liscio finché non si tratta di far passare la slitta. È Kiran alla guida, e ha difficoltà a tenerla al centro del sottile arco di ghiaccio; improvvisamente i primi due cani scivolano di lato e restano appesi nel vuoto, legati ai tiranti, guaiolando disperatamente. Kiran tira le redini con tutte le sue forze, per evitare che anche gli altri finiscano nel vuoto, ma è tutto inutile: uno alla volta, trascinati dal peso che aumenta sempre più, i cani scivolano giù dal ponte.



"Kiran, salta giù!", grida Irian, mentre l'ultimo cane finisce nel vuoto. L'uomo riesce a saltare proprio nel momento in cui anche la slitta precipita nell'abisso, ma finisce nel punto più stretto della passerella, e perde l'equilibrio.

"Aiuto! Aiuto!" grida, cercando disperatamente un appiglio.

Se vuoi tentare di salvarlo, vai al **19.**
Se pensi che sia inutile tentare, vai al **257.**

163.

Come abbassi la leva una porta di pietra scorre di lato, chiudendo la stanza piena di cianfrusaglie. Alzi la leva e la porta si apre.

Se vuoi entrare nella stanza e vedere cosa trovi, vai al **38.**

Se vuoi continuare nel passaggio verso est, vai al **237.**

164.

Il mostruoso groviglio di tentacoli sale dal fossato e ti attacca. Vedi che Vonatar solleva la sua Asta fissando Loi-Kymar con sguardo maligno: sta attaccando il vecchio con il suo potere mentale. Se Loi-Kymar muore il segreto dell'Asta Magica morirà con lui.

Prima di qualsiasi altra cosa devi combattere all'ultimo sangue con il mostro. Questa creatura della notte, come i morti viventi, perde durante il combattimento il doppio dei punti di Resistenza, a causa del potere della Spada del Sole.

Mostro: Combattività 23 Resistenza 50

continua

Se vinci in cinque scontri, o meno, vai al 272.
Se ti ci vogliono più di cinque scontri, vai al 324.

165.

L'impeto del suo attacco ti ha fatto cadere a terra. Quando riesci a tirarti in piedi vedi che il Barbaro si è già fermato e ha tolto gli sci.

Vai al **68**.

166.

In fondo alla scala scopri una nuova galleria che va verso nord. Stai per avvicinarti quando ti capita sotto la mano una leva che esce dalla parete sulla destra. Guardando meglio vedi anche una porta segreta.

Se la vuoi aprire, vai al **111**.
Se preferisci imboccare la nuova galleria, vai al **336**.

167.

Verso mattina il vento si calma, l'aria si fa chiara, e il ghiacciaio Bormansk si mostra in tutto il suo splendore. La levigata superficie sembra un manto bianco adorno di gemme di ogni colore, gialle, viola, blu, verdi, arancio. Il muro di ghiaccio si innalza per più di duecentocinquanta metri, e ci mettete quasi tutto il giorno per raggiungere il bordo superiore. Bisogna scaricare tutto l'equipaggiamento e portarlo a spalla, i cani non possono tirare le slitte piene su una salita così ripida.

Alla fine siete esausti. Il giorno già declina e preferite accamparvi subito, in modo da concedervi una lunga notte di riposo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 6, vai all'**85**.
Da 7 a 9, vai al **300**.

168.

Appena metti piede sul primo lastrone, senti una strana vibrazione salire lungo la gamba. Il quarzo acquista una vaga luminescenza, mentre dall'altare si spande un suono cupo e insistente.

Con il cuore in gola, e tutti i sensi all'erta, avanzi lentamente.

Vai al **60**.

169.

Arrivi alla porta, e cerchi disperatamente come aprirla. La superficie è assolutamente liscia, niente maniglie nè serrature. Il mostro è ormai in cima alla rampa quando noti un blocco di granito incastrato nella parete. Sulla sua superficie c'è un piccolo incavo a forma di triangolo.

Se possiedi un Triangolo di Pietra Blu, vai al **41**.
Altrimenti vai al **265**.

170.

Con l'orlo del mantello cancelli un lato della stella, in modo che l'uomo possa uscire. È molto magro, e si regge a stento in piedi.

"Grazie, nobile Ramas. Se riusciremo a uscire dalla fortezza spero di poter un giorno ricambiarti il favore" dice. "Vai avanti tu, la lunga permanenza qui al buio mi ha indebolito la vista".

Lo precedi nel passaggio, e stai per imboccare il

corridoio verso nord, quando senti delle dita d'acciaio chiudersi intorno alla tua gola. Un urlo spaventoso rivela la vera identità del mercante: è un Helgast, una creatura al servizio dei Signori delle Tenebre capace di mutare il suo aspetto. Con l'inganno si è fatto liberare dalla prigione magica, e ora vuole ucciderti.

Cerchi disperatamente di respirare, mentre le sue dita scheletriche ti bruciano la pelle della gola. Perdi sei punti di Resistenza. Se resti ancora in vita, riesci a liberarti dalla stretta ma devi combattere fino alla morte. Poiché sei stato colto di sorpresa, non puoi bere nessuna Pozione.

Se hai la Spada del Sole, vai al **304.**
Altrimenti vai al **175.**

171.

Il tappo si è incastrato e devi stare attento a non rompere il collo della boccetta. Riesci finalmente a stapparla e annusi il liquido arancione.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, o quella della Scherma, vai al **311.**
In caso contrario non ti fidi di questa pozione e decidi di scartarla. Torni al **10** e decidi cosa fare.

172.

Rifuti l'offerta di Irian e torni alla tenda. Gli altri due ti fanno i complimenti, però vedi che raggiungono Irian e si spalmano anche loro manate di grasso di Baknar sotto i vestiti. Li prendi per pazzi, e quella notte riesci a prender sonno solo dopo esserti tappato le narici. Eppure gli altri dormono tranquillamente.

Vai al **134.**

173. *(fig. 11)*

La sala del Gran Sanghor è un'ampia stanza con il pavimento fatto di grandi blocchi di cristallo, leggermente in salita verso il centro. Lì si trova il trono, antico come la stessa Ikaya, e lì è seduto Vonatar, il maligno usurpatore, circondato da grossi volumi di magia e dagli strani oggetti che costituiscono i ferri del mestiere di qualsiasi mago. È immerso nello studio e non vi vede entrare; solo ad uno sternuto di Loi-Kymar si accorge della vostra presenza.

"Chi osa disturbarmi?" sibila, alzandosi dal trono e guardandosi intorno. Quando ti vede rimane a bocca aperta, e in preda al panico comincia a cercare la sua Asta Nera; sembra un criminale colto sul fatto. Impugni la tua Arma e avanzi su per la Piramide di Cristallo; se vuoi prenderlo vivo non hai molto tempo da perdere.

Ma ecco davanti a te i blocchi di cristallo si abbassano rapidamente, formando tra te e il gobbo traditore una specie di fossato da cui sale un borbottio animalesco. Sei pronto a combattere, ma non ti regge la vista di fronte all'orrendo spettacolo che ti si presenta. Fuori dall'oscurità sta strisciando un mostro gigantesco, di colore verdastro, con una testa irta di tentacoli dalle cui ventose cola una nera, viscida sostanza. Al centro di questa massa che si contorce brilla un unico occhio giallo. Questo mostro è sotto il controllo di Vonatar, e sta venendo contro di te.

continua

Se possiedi una Statuetta, vai al **34.**
Se non hai la Statuetta ma hai la Spada del Sole, vai al **164.**
Se non hai nessuna delle due, vai al **200.**

174.

Il Kalkoth è morto, ma i ruggiti sembrano ancora echeggiare nella caverna. Capisci subito che si tratta di un'altra belva, dev'essere la femmina bramosa di vendetta. Non hai altra via di scampo che attraversare il lago.

Vai al **322.**

175.

Ti giri immediatamente e vibri un fendente a cui nessun combattente mortale potrebbe resistere. Ma l'Helgast sembra illeso, e ti viene contro. È un morto vivente, invulnerabile alle armi normali. I Signori delle Tenebre lo hanno incaricato di uccidere Vonatar, a causa della sconfitta subita nella battaglia navale al largo di Holmgard. Ora è libero dalla stella che lo imprigionava, e può portare a termine la sua missione.

Di nuovo le sue dita si stringono sulla tua gola, e di nuovo le tue urla riempiono il tunnel; ma questa volta solo la morte porrà fine al tuo tormento.

176.

Imbocchi la galleria, e per ore e ore continui la marcia verso nord. Diventa impossibile fare il conto delle ore e dei giorni nella costante penombra di questo mondo sotterraneo. Dalle fessure sulle pareti puoi vedere altri ambienti e altri corridoi, è un labirinto talmente esteso che supera



(fig. 11) Dall'oscurità esce un mostro spaventoso, schiavo della volontà di Vonatar...

qualsiasi immaginazione. Ti stai trascinando avanti quasi tra il sonno e la veglia, quando improvvisamente ti raggiunge un profumino di carne arrosto. Proviene da una stanza sulla destra, pochi metri più avanti. Hai molta fame, e devi fare subito un Pasto.

Se vuoi vedere cosa c'è nella stanza, vai al 5.
Se invece vuoi passare oltre, vai al **132.**

177.

Riconosci l'odore pungente del distillato di Necranto. Questa nera essenza è un veleno potentissimo; rimetti subito il tappo per non respirare i vapori mortali. Se vuoi tenere questa Pozione, segnala tra gli oggetti dello Zaino.

Ora torna al **10** e decidi la tua prossima mossa.

178.

State inseguendo i Barbari da più di due ore quando da ovest si alza una bufera di neve. Il terreno è sempre più accidentato, con cumuli di neve che nascondono crepacci e creste di ghiaccio affilate come rasoi. I Barbari, con i loro sci fatti di costole di mammuth, non hanno problemi su questo terreno ingannevole, ma avanzare a piedi è un'impresa disperata.

Il vento spazza la superficie del ghiacciaio, mentre le folate di nevischio riducono quasi completamente la visibilità. Ti rendi conto che affrontare una bufera allo scoperto, qui a Kaltenland, sarebbe una pazzia, quindi fai segno agli altri di sospendere l'inseguimento. Mentre ti stai avvicinando a loro, precipiti in un'apertura nel ghiaccio.

Vai al **105.**

179.

Un piano temerario si fa strada nella tua mente. Facendo finta di essere un Barbaro puoi riuscire a sistemare la ciotola di erbe accanto alle guardie; nella penombra del corridoio nessuno si accorgerà del fumo. Loi-Kymar è d'accordo, e prepara un'altra mistura che protegga te dagli effetti delle erbe.

Avvolto nella pelliccia di un Barbaro avanzi lungo il corridoio tenendo la ciotola sotto la giacca. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **39.**
Da 5 a 9, vai al **296.**

180.

Tra la neve che cade nel buio intravvedi due puntini di luce rossastra che diventano sempre più grandi. Un po' alla volta distingui le forme di un animale a quattro zampe, grande e minaccioso. Balza verso di te con occhi di fiamma e dalle fauci spalancate saetta una lunga lingua appuntita.

"Aaaah! Un Kalkoth!" grida Fenor, comparso al tuo fianco con una spada in pugno. Sta cercando di tagliargli la lingua, ma la belva ormai ti è addosso e devi combattere.

Incurante dell'attacco di Fenor, la belva si accanisce contro di te. Il Kalkoth, oltre ai punti di Resistenza persi a causa del combattimento con te,

ne perde altri tre per ogni scontro grazie alle ferite che Fenor gli infligge da dietro.

Kalkoth: Combattività 11 Resistenza 35

Se lo uccidi senza perdere punti di Resistenza, vai al **70**.
Se perdi anche un solo punto, vai al **129**.

181.

Le Corone d'Oro rotolano sul pavimento, ma non ottengono l'effetto sperato. Il Barbaro rimane al suo posto, e sembra non aver visto l'oro che luccica a pochi passi da lui.

Se vuoi ritentare, torna al **152**.
Se non hai altre Corone, o non vuoi ritentare, puoi attaccare la guardia andando al **208**.
Se preferisci, puoi tornare fino al bivio ed esplorare il corridoio a ovest, andando al **189**.

182.

Scopri un passaggio che sbuca in una caverna piena di stalagmiti. Nella parete di fronte ci sono due uscite che si perdono nell'oscurità, e sul terreno davanti a entrambe le gallerie ci sono delle strane impronte.

Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **75**.
Se vuoi imboccare la galleria di destra, vai al **114**.
Se vuoi prendere quella di sinistra, vai al 235.

183.

Corri verso il tunnel a nord con quanta velocità ti consente la caviglia slogata. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia aggiungi 2 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 3, vai all'**89**.
Se il totale va da 4 a 11, vai al **215**.

184.

La galleria è breve, e presto sbocca in una piccola caverna. Sul pavimento ci sono due cadaveri, in avanzato grado di decomposizione nonostante il freddo intenso. Devono essere qui da molto tempo. Hanno ancora addosso le pellicce, e uno dei due impugna un coltellaccio di selce. Dalla posizione dei corpi capisci che si sono uccisi a vicenda dopo una lotta furibonda.



Se vuoi vedere cos'hanno addosso, vai al **298**.
Se vuoi uscire subito dalla caverna per il tunnel che si apre sulla parete di fronte, vai al **315**.
Se preferisci tornare indietro e prendere l'altro tunnel, vai al **125**.

185.

Ti concentri sulla serratura, ma ti è difficile visualizzare il meccanismo interno. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Sesto Senso, aggiungi 2 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **22.**
Se il totale va da 5 a 11,vai al **326.**

186.

Il bambino sta accucciato accanto al cadavere del padre, e ti fissa con uno sguardo pieno d'odio. Gli altri Barbari si stanno avvicinando, e devi agire subito se vuoi salvarti.

Decidi di prendere il bambino in ostaggio, ma quello scalcia e si dibatte come un animale selvatico.

Vai al **320.**

187.

Appena messo al polso il Bracciale senti un dolore lancinante alla testa. Sei sotto l'attacco di una potente forza mentale, che succhia tutta la tua volontà.

Se hai lo Psicoschermo, vai al **258.**
Altrimenti vai al **93.**

188.

Il giorno seguente il cielo è coperto da nuvole minacciose, e spira un vento fastidioso. La superficie della banchisa diventa sempre più accidentata man mano che ci si avvicina al limite del ghiacciaio. Lastroni di ghiaccio che si ergono in ogni direzione rendono difficoltosa la marcia. Dovete scendere dalle slitte nei punti più difficili, per sollevarle a braccia, e il ghiacciaio, benché così vicino, sembra irraggiungibile.

A un certo momento vi trovate davanti a un profondo crepaccio. È largo appena un metro, ma si estende in entrambe le direzioni a perdita d'occhio: impossibile aggirarlo. Decidete di assicurarvi l'un l'altro con le corde, così se uno scivola nel crepaccio gli altri possono salvarlo.

Appena oltre vi accorgete di essere in una ragnatela di crepacci. Sottili manti nevosi li nascondono alla vista, e bisogna procedere tastando il terreno.

Un po' più avanti trovate un crepaccio ancora più largo, circa due metri e mezzo. Saltare sarebbe troppo pericoloso, però le slitte sono lunghe tre metri, e si potrebbe usarle come ponte, sperando che il bordo non frani.

Se vuoi scaricare le slitte per usarle come ponte, vai al **232.**
Se decidi di saltare di là, voi e i cani, per poi trascinare le slitte, vai al **346.**

189.

Cammini lungo il corridoio per circa un quarto d'ora, quando ti trovi davanti a una massiccia porta di pietra, alta sei metri. Accostando l'orecchio alla superficie, senti che è calda e vibrante, e da dietro si ode un cupo rimbombo. Anche questa porta, come tutte quelle di Ikaya, ha accanto una leva nel muro.

continua

Se vuoi azionare la leva, vai al **292.**

Se non vuoi entrare puoi tornare al bivio e andare verso est, andando al **97.**

190.

Lasci andare il bambino all'ultimo momento, afferri la frusta e fai partire i cani a tutta velocità. Sei inseguito da una pioggia di frecce, ma ne esci illeso; un paio di Barbari si mettono all'inseguimento, ma ora i cani sono più veloci e sei presto fuori tiro.

Al calar della notte arrivi ai primi contrafforti dei monti Bormansk. Questa enorme muraglia di granito si alza verticale sulla distesa di ghiaccio e neve, e costituisce una barriera invalicabile in una notte così, gelida e senza luna. Il vento che si alza da ovest preannuncia una bufera notturna. Devi trovare riparo o morirai assiderato.

Se hai l'Arte dell'Orientamento o del Sesto Senso, vai al **348.**

Se non possiedi queste Arti, puoi cercare riparo verso nord, andando al **27.**

Oppure a sud, andando al **314.**

191.

Completamente esausto arrivi giù al passo quando già si allungano le ombre della notte. Vedi una piccola caverna proprio sotto una cascata ghiacciata. Il vento è sempre più violento, e decidi di metterti al riparo. Appena dentro resti sorpreso al vedere un sottile raggio di luce che filtra dal fondo della grotta.



Ti avvicini incuriosito, ma improvvisamente il terreno cede e precipiti nel vuoto.

Vai al **40.**

192.

Se hai un Cristallo Splendente, vai al **267.**

Altrimenti vai al **44.**

193.

Hai le gambe coperte di lividi e tagli, e il naso ti sanguina. Perdi due punti di Resistenza, ma puoi considerarti fortunato: hai evitato per un pelo di finire in una fessura nascosta dall'oscurità. Modifica il tuo punteggio di Resistenza.

Vai al **235.**

194.

Finalmente la tua abilità e la tua tenacia vengono premiate. Un leggero scatto ti dice che ce l'hai fatta; togli la lama e sollevando il coperchio vedi un magnifico Elmo d'Argento.

Se lo vuoi indossare, vai al **308.**

Se vuoi lasciarlo lì e raggiungere la scala, vai al **323.**

195.

Mentre stai saltando, il crepaccio si allarga con un sinistro scricchiolio. Arrivi dall'altra parte, ma scivoli e batti la testa, e precipiti nel vuoto. La corda che ti assicura ai tuoi compagni si rompe, e sotto di te si apre l'abisso.

Vai al **21.**

196.

È una lotta disperata, ma trovi la forza di sopravvivere. Anche se avevi un'Arma, questa ti è stata strappata di mano, e sotto il bombardamento di pietre e pezzi di ghiaccio perdi due punti di Resistenza. Comunque riesci a trascinarti in salvo sotto l'arco a nord. Sei disarmato ma per fortuna sei vivo.

Vai al **306.**

197.

Vedi un altro passaggio che esce dalla caverna in direzione nord.

Se vuoi passare in punta di piedi tra le belve addormentate, vai al **125.**
Se non vuoi rischiare di svegliarle puoi tornare sui tuoi passi ed entrare nell'altra galleria, andando al **235.**
Se vuoi ucciderle, vai al **109.**

198.

Il corridoio finisce davanti a una grande porta di pietra. A differenza delle altre, questa non ha vicino alcuna leva, ma c'è una piccola fessura sulla parete accanto. Guardi di cosa si tratta, ma dietro di te senti il vociare di un gruppetto di Barbari deformi. Ti prepari al combattimento ma sono in troppi, nonostante la tua accanita resistenza ti sono addosso e ti finiscono a colpi di pugnale.

La tua pista finisce qui.

199.

Dopo un paio di chilometri la galleria di ghiaccio sbuca in una splendida caverna. Da uno spuntone di roccia venata d'argento scende una piccola cascata, creando una fantasmagoria di riflessi colorati. Sotto la cascata si apre una grotta che si perde nell'oscurità. A quanto pare non ci sono altre uscite.

Se vuoi entrare, vai all'**82.**
Se vuoi tornare indietro e prendere l'altra galleria, vai al **284.**

200.

Il mostro esce dal fossato e devi combatterlo fino alla morte.

Mostro: Combattività 22 Resistenza 50

Mentre combatti, intravvedi Vonatar che solleva la sua Asta fissando Loi-Kymar con sguardo maligno: sta attaccando il vecchio con il suo potere mentale. Se Loi-Kymar muore, il segreto dell'Asta Magica morirà con lui.

Se vinci in sette scontri, o meno, vai al **272.**
Se ti ci vogliono più di sette scontri, vai al **324.**

201.

Mentre ti lanci oltre il crepaccio senti un cigolio poco rassicurante, mentre dal soffitto cadono

schegge di pietra; ma sei fortunato, la Fune tiene e arrivi dall'altra parte. Recuperi la corda e prosegui.



Dopo pochi metri vedi sulla sinistra un portale ad arco, adorno di strane incisioni: sono piccoli scheletri, raggruppati attorno a blocchetti di pietra liscia. Accanto alla porta c'è una leva.

Se vuoi agire sulla leva per aprire la porta, vai al **110.**
Se vuoi continuare lungo il passaggio, vai al 63.

202.

Improvvisamente i Kalkoth smettono di ruggire: hanno fiutato l'odore del grasso di Baknar sulla tua pelle. Immediatamente ti vengono addosso.

Se vuoi aspettarli e combattere, vai al **263.**
Se vuoi fuggire, vai al **277.**

203.

Al centro della porta c'è uno spioncino. Accosti l'occhio e vedi l'uomo vestito di blu che prima avevi visto dall'alto.

Se vuoi aprire la porta, abbassa la leva e vai al **56.**
Se vuoi lasciar perdere e proseguire fino al bivio, vai al **276.**

204.

I Baknar sono animali feroci e pericolosi; temono un'unica cosa: il fuoco. Prendi una torcia, l'accendi, ed esci dalla tenda.

Il vento è molto aumentato da quando vi siete accampati, e solleva turbini di neve ghiacciata. Riesci appena a distinguere un'ombra sulla tua destra, è il Baknar che sta per lanciarsi. Ma il bagliore della fiamma lo costringe a ritirarsi. Controlli i cani ma vedi che sono tutti salvi, sebbene un po' spaventati. Per evitare sorprese decidete comunque di fare dei turni di guardia.

Vai al **134.**

205.

Durante la notte si alza una bufera, e il tuo riparo improvvisato viene sepolto sotto più di quattro metri di neve. Ben presto l'aria viene a mancare e scivoli lentamente tra le braccia della morte.

La tua missione è finita.

206.

Tenendo in mano l'equipaggiamento salti giù cercando di non far rumore. Purtroppo ti sloghi una caviglia e non riesci a trattenere un grido di dolore. Perdi un punto di Resistenza. A neanche

dieci metri sulla sinistra c'è un Barbaro seduto per terra, e sta girando lentamente la testa verso di te. Con una rapida occhiata dall'altra parte vedi un corridoio che va verso nord.

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **74**.
Altrimenti puoi cercare di imboccare il corridoio prima che il Barbaro ti veda. Vai al **183**.
Se vuoi neutralizzare il Barbaro prima che dia l'allarme, vai al **161**.

207.

La mostruosa creatura ti viene contro, assetata di sangue. È questione di attimi: se riesci a saltare di lato proprio quando la belva si lancia fuori dal tunnel, potrebbe mancare la presa e cadere sulla sottile crosta di ghiaccio che copre la superficie del lago.

Se vuoi fare questo tentativo, vai all'**80**.
Se vuoi aspettare a pie' fermo e combattere, vai al **253**.

208.

Il Barbaro vede che ti avvicini e sguaina la spada. Si piazza davanti alla scala per impedirti il passaggio.

Barbaro: Combattività 17 Resistenza 30

Se vinci entro quattro scontri, vai al **4**.
Se vinci in più di quattro scontri, vai all'81.

209.

Resti tutta la notte aggrappato alla parete di roccia ghiacciata. Il vento si accanisce su di te, mentre cerchi, in preda a un tremito incontrollabile, di non perdere i sensi. Perdi due punti di Resistenza. Per fortuna il grasso di Baknar trattiene il calore del tuo corpo, e ti mantiene in vita.

Vai al **155**.

210.

A fianco del Barbaro c'è una Spada di Osso, con la lama seghettata. Puoi prenderla, se vuoi. Al polso sinistro del cadavere trovi anche un Bracciale d'Oro.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **316**.
Se vuoi prendere il Bracciale, vai al **236**. (Segnalo come Oggetto Speciale e infilalo al polso sinistro).
Se non vuoi prenderlo allontanati lungo il corridoio, andando al **215**.

211.

Il turbine ti lacera le vesti e ti sottopone a un bombardamento di pietre e frammenti di ghiaccio. Stringi i denti e cerchi di fuggire, ma il gelo ti paralizza e ti costringe a tenerti disperatamente aggrappato alla parete per non finire risucchiato nel vortice impazzito.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai meno di dieci punti di Resistenza, togli 3 dal numero uscito.

Se il risultato sta tra -3 e 3, vai al **95**.
Se va dal 4 al 9, vai al **196**.

212.

Tornato alla tenda, vieni accolto da un delizioso profumino: Kiran ha preparato un Pasto che ti

riempie lo stomaco e ti rinfranca lo spirito. Nonostante la dura fatica siete ansiosi di continuare, e fiduciosi sull'esito della missione.

Irian prende i sacchi a pelo e vi mettete a dormire. L'unica cosa che ti togli sono gli stivali; ti son bastati pochi giorni in questa landa desolata per insegnarti molto su come riuscire a sopravvivere. Devi stare attento a lasciare gli stivali ben dritti, perché si gelano durante la notte, e se sono piegati è impossibile infilarli. Per slacciarli devi togliere le mani dai guanti, ma il freddo è così intenso che ogni tanto devi infilare le mani in tasca per recuperare la sensibilità delle dita. Rannicchiati nei sacchi di pelliccia, battendo i denti, cullati dall'urlo del vento, cadete in un sonno profondo.

Vai al **238.**

213.

Punti la Spada del Sole contro l'Asta di Vonatar, e subito il raggio di brina viene deviato e svanisce. Senti le bestemmie di Vonatar, ancora una volta il potere della lama dorata ti ha protetto dalla magia infernale.

Vai al **252.**

214.

Malauguratamente il Kalkoth ti ha fiutato e si lancia verso il tuo nascondiglio. Una zampata ti lacera la manica della giubba, e perdi due punti di Resistenza. L'unica via di scampo è attraversare il lago di corsa.

Se vuoi fuggire, vai al **322.**
Se vuoi combattere, vai al **123.**

215.

Girato l'angolo tiri un sospiro di sollievo; dietro di te tutto è silenzio. Ma ti accorgi che il sordo rimbombo, che prima sentivi appena, qui nel corridoio è molto più forte. Pochi metri avanti sulla sinistra un breve passaggio conduce a una porta chiusa.

Se vuoi esaminarla, vai al **13.**
Se preferisci continuare nel corridoio verso nord, vai al **254.**

216. *(fig. 12)*

Dopo un chilometro vedete verso nord uno dei Barbari con gli sci. Subito dopo compare il secondo, e poco dopo ancora se ne aggiungono altri tre. Sono degli omoni muscolosi, e coperti di pelli. Alcuni portano una specie di corazza fatta di costole di animali. Nonostante la loro mole scivolano sulla neve con una sorta di grazia felina. Dritta sulla schiena portano un'asta con un piccolo stendardo.

Improvvisamente una freccia con la punta di osso ti sibila vicino e si pianta nella slitta. Uno dei Barbari ti sfreccia sulla destra, a meno di dieci metri, e lo vedi chiaramente: l'aspetto imponente, che tu attribuivi alla muscolatura e alle pellicce, è invece dovuto al fatto che ognuno di loro porta in spalla un bambino, seduto in una specie di zainetto. I piccoli Barbari sono armati di archi d'osso, e vi tempestano di frecce mentre i loro padri si avvicinano.

Irian cade, con una freccia piantata nella schiena. Kiran si precipita in suo aiuto ma viene colpito



(fig. 12) I Barbari portano sulle spalle uno zainetto, con dentro un bambino armato di arco...

dopo pochi passi. E anche Fenor cade, colpito alla gola. Ti lancia un'ultimo sguardo disperato e stramazza al suolo. Ora sei solo. Uno dei Barbari ti sta venendo addosso, con una lancia puntata all'altezza del petto.

Se lo vuoi affrontare, vai al **158.**
Se vuoi tentare la fuga, vai al **149.**

217.

Il monolito esplode all'improvviso, proiettando tutt'intorno centinaia di schegge affilate come rasoi. Vieni colpito in più punti, e lo spostamento d'aria ti sbatte contro la parete più lontana. Perdi dieci punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **154.**

218.

La scatola di osso racchiude uno splendido Diamante. Pur nella penombra che regna nella grotta, le sue sfaccettature sembrano animate da mille bagliori. Nelle tue terre una gemma così varrebbe migliaia di corone. Se vuoi prendere il Diamante, mettilo in tasca e segnalo come Oggetto Speciale.

Per esaminare la porta della fortezza, vai al **52.**

219.

Il cupo rimbombo che echeggia in questa parte di Ikaya è più forte nel corridoio a ovest che in quello a est. È un suono che ha qualcosa di innaturale, e che ti rende inquieto. Decidi di prendere il corridoio a est.

Vai al **349.**

220.

Il giorno dopo fa un freddo terribile. Un gelido vento da ovest rallenta la marcia verso il bassopiano di Hrod. La neve entra negli occhi e le labbra si screpolano, ma verso mezzogiorno arrivate alla fine della banchisa. Irian e Kiran sono un po' più avanti, e improvvisamente, con un sinistro scricchiolio, tra le due slitte si apre un crepaccio. Tiri le redini con tutta la tua forza, ma non puoi evitare che l'intera muta dei cani sparisca nel vuoto. La slitta rimane in bilico sull'orlo, mentre i cani appesi alle cinghie di cuoio guaiscono pietosamente. Muovendoti con cautela dai un'occhiata giù. Due dei cani sono caduti in fondo al crepaccio e sono ormai spacciati. Improvvisamente la slitta ha uno scossone e resti irrigidito dalla paura.

Se vuoi raggiungere Fenor che si trova sulla parte posteriore della slitta, vai al **146.**

Se preferisci tentare di saltare giù dalla slitta, cercando di arrivare sul bordo del crepaccio, vai al **29.**

221.

Nel corridoio la temperatura è molto meno rigida che nella caverna. Per la prima volta in tutti questi giorni puoi abbassare il cappuccio e togliere i guanti.

Il passaggio nella roccia sale fino a una spianata da cui parte un altro passaggio verso est. Dalla volta pendono, ad intervalli regolari, delle bocce di pietra che spandono una luce innaturale sulle pareti scolpite.



Avvicinandoti alla spianata noti un'arcata che dà su una piccola stanza. Ti si presenta una vista inaspettata: è una specie di deposito di cianfrusaglie, pellicce spelacchiate, rottami di terracotta, ogni sorta di oggetti che devono essersi accumulati qui in centinaia di anni. Accanto all'entrata spunta dal muro una leva.

Se vuoi entrare e rovistare tra le cianfrusaglie, vai al **38.**

Se vuoi azionare la leva, vai al **163.**

Se preferisci esplorare il passaggio verso est, vai al **237.**

222.

Con l'aiuto della tua Arte Ramas ti appiattisci all'ombra di un pilastro. I Barbari passano a pochi centimetri ma non ti vedono. Quando sei sicuro che si sono allontanati, esci dall'ombra e continui lungo il corridoio.

Vai al **330.**

223.

Ecco cosa c'è sulla slitta:

- Cibo per cinque Pasti (Ogni Pasto conta per un oggetto)
- Tenda (Conta per tre oggetti)
- Sacchi a pelo (Ognuno conta per due oggetti)
- Fune (È molto lunga, e conta per due oggetti)

Puoi prendere quello che vuoi, ma ricorda che nello Zaino c'è spazio solo per otto oggetti.

Kiran si offre di riportare alla nave la slitta e i cani, mentre voi continuate verso Ikaya, la fortezza di ghiaccio scavata nei monti Hrod da un popolo ormai estinto molte epoche fa. Passarono migliaia di anni prima che i Barbari del Ghiaccio arrivassero qui dalle Terre Inesplorate, stanziandosi a Ikaya. I loro capi, che si fregiano del titolo di Gran Sanghor, hanno esteso il loro dominio da questa roccaforte imprendibile su tutte le terre di Kaltenland.

Dopo circa dieci chilometri, Irian tende il braccio verso ovest. "Laggiù, laggiù... ho visto qualcosa". Con lo sguardo percorri l'uniforme orizzonte di ghiaccio. "Ecco...là!" grida Fenor, indicando un'altura a meno di due chilometri. In piedi su un lastrone di ghiaccio ci sono due guerrieri vestiti di pelli, e stanno guardando verso di voi.

"I Barbari del Ghiaccio", sussurra Irian con la voce rotta dalla paura. "Se arrivano a Ikaya prima di noi, siamo spacciati". Mancano ancora quindici chilometri per arrivare alla fortezza, e rimangono solo due ore di luce.

Se vuoi puntare rapidamente su Ikaya, senza curarti dei Barbari, vai al **327.**

Se vuoi attaccarli per impedir loro di dare l'allarme, vai al **307.**

224.

Circa sei metri più in basso del livello della galleria, in fondo a una specie di pozzo, intravvedi un uomo vestito di scuro. È inginocchiato al centro di una grande stella a cinque punte, disegnata col gesso sul pavimento.

Se vuoi chiamarlo, vai al **67.**

Se decidi di ritirarti in silenzio per raggiungere la scala, vai al **166.**

225.

Il tappo è sigillato con la cera. Se vuoi rompere il sigillo rischi di frantumare il collo della boccetta.



Se vuoi aprirla a tutti i costi, vai al **54.**

Se pensi che il contenuto sia pericoloso e non vuoi rischiare di romperla, torna al **10** e tenta un'altra possibilità.

226.

Dai uno strattone al piede impigliato e lo liberi un

attimo prima che la slitta finisca nel crepaccio. Fenor è subito al tuo fianco e ti trascina via dall'orlo che sta franando. Con un salto oltrepassate la fessura che si sta aprendo sempre più e raggiungete gli altri.

Avete perso i cani, la slitta e gran parte delle provviste, ma siete ancora vivi. Malgrado la perdita e i sacrifici in più che ne risulteranno, i tuoi compagni decidono di continuare.

In lontananza vedete uno stretto passaggio al limite della banchisa, là dove inizia il bassopiano di Hrod. Prima di notte arrivate alla terraferma, e decidete di accamparvi. Controllando le provviste di cibo che restano vi rendete conto che, se volete raggiungere Ikaya tutti quanti, le razioni individuali devono essere dimezzate. Perdi un punto di Resistenza a causa del Pasto insufficiente.

Vai al **325.**

227.

I pulsanti di pietra sporgono appena un paio di centimetri dalla levigata superficie dell'altare. Intorno ai pulsanti, appena leggibili, sono incisi dei misteriosi caratteri ideografici, quasi cancellati dall'incessante scorrere del tempo. Devi decidere in quale ordine premere i pulsanti: se hai l'Arte della Telecinesi puoi farli muovere senza toccarli con la mano.

Se decidi di premere prima il sinistro e poi il destro, vai al **102.**

Se decidi di premere prima il destro e poi il sinistro, vai al **334.**

Se decidi di premerli contemporaneamente, vai al **299.**

228.

Concentrandoti al massimo riesci a far lievitare la ciotola di erbe fumanti e a depositarla al riparo di un pilastro, vicino alle guardie. Sei proprio curioso di vedere cosa succede: dopo neanche un minuto i Barbari crollano al suolo privi di sensi.

"Adesso, è il momento", sussurra Loi-Kymar, e ti spinge fuori dalla cucina. Vi avvicinate non visti alla Sala del Trono, e scoprite che per fortuna una delle enormi porte tempestate di gemme non è chiusa a chiave. Con l'arma in pugno spingi cautamente il battente ed entri nella tana di Vonatar.

Vai al **173.**

229.

È sicuramente un Javek, un Serpente dei Ghiacci a due teste e velenosissimo. È velocissimo, e ti raggiungerà prima che tu possa fuggire.

Se hai una Sfera di Fuoco, vai al **46.**

Altrimenti devi prepararti a combattere, andando all'**88.**

230.

Il corpo dell'Helgast si dissolve rapidamente ai tuoi piedi, lasciando uscire da sotto le vesti fetidi vapori verdastri. Mentre fissi i resti decomposti capisci che questa diabolica creatura deve essere stata mandata qui per uccidere Vonatar. I Signori delle Tenebre vogliono la testa del gobbo infernale

a causa della sua sconfitta nella battaglia navale al largo di Holmgard. Evidentemente Vonatar è riuscito a catturare l'Helgast e lo ha imprigionato dentro la figura magica, per avere il tempo di studiare il sistema di distruggerlo definitivamente.

Passandoti la mano sulla gola ringrazi gli dei di aver avuto con te la Spada del Sole: ancora una volta i suoi poteri ti hanno salvato la vita. Volgendo le spalle a ciò che resta dell'Helgast scendi velocemente le scale.

Vai al **166.**

231.

Il tuo intuito ti dice che qualcosa non va. A Kaltenland non ci sono miniere, perciò non solo l'oro, ma tutti i metalli sono considerati rari e preziosi. L'unico modo che i Barbari hanno per procurarsi metallo è barattarlo con le pellicce alle fiere estive di Knollen, e comunque gli interessa solo l'acciaio. Ti viene il sospetto che questi bracciali siano indossati per forza e non per libera scelta. Se vuoi mettere al polso un Bracciale d'Oro, registralo come Oggetto Speciale.

Se indossi il Bracciale, vai al **187.**
Se preferisci lasciar perdere per esplorare la fortezza, vai al **63.**

232.

Ci vuole quasi un'ora per passare, ma alla fine ce la fate. La salita del ghiacciaio è un'impresa molto impegnativa. Il muro di ghiaccio si innalza per più di duecentocinquanta metri, e ci mettete quasi tutto il giorno per raggiungere il bordo superiore. Bisogna scaricare tutto l'equipaggiamento e portarlo a spalla, i cani non possono tirare le slitte piene per una salita così ripida.

Alla fine siete esausti. Il giorno già declina e preferite accamparvi subito, in modo da concedervi una lunga notte di riposo. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 6, vai all'**85.**
Da 7 a 9, vai al **300.**

233.

Il liquido è un distillato di Vigorilla, un'erba dalle spiccate qualità medicinali. Questa pozione può far recuperare cinque punti di Resistenza. Se vuoi prendere la Boccetta registrala come Oggetto Speciale.

Torna al **10** e decidi cosa fare.

234.

Con un attimo di esitazione l'uomo risponde: "All'Ancora Arrugginita, naturalmente".

Se ora vuoi cancellare una parte della figura e liberarlo, vai al **170.**
Se vuoi lasciarlo dov'è, chiudi la porta della cella e torna al corridoio principale, andando al **254.**

235. *(fig. 13)*

Dopo un po' che cammini, arrivi in un'ampia caverna piena di stalattiti e stalagmiti. Il pavimento è letteralmente coperto di impronte di animali e ossa, ma l'ambiente è deserto e silenzioso. La parete a nord consiste in una muraglia massiccia di

blocchi di granito ben levigati, alta più di trenta metri. Sei davanti al basamento su cui si innalza la fortezza di Ikaya.

Alla porta si accede per una breve rampa di pietra, davanti alla quale noti dei globi cristallini.

Il cuore ti si accende di speranza: potrai finalmente catturare Vonatar e tornare alla nave prima che l'inverno stringa la sua morsa di ghiaccio sul mare.

Se vuoi attraversare la caverna per andare subito alla porta, vai al **52**.
Se preferisci rovistare tra le ossa che coprono il pavimento, vai al **115**.

236.

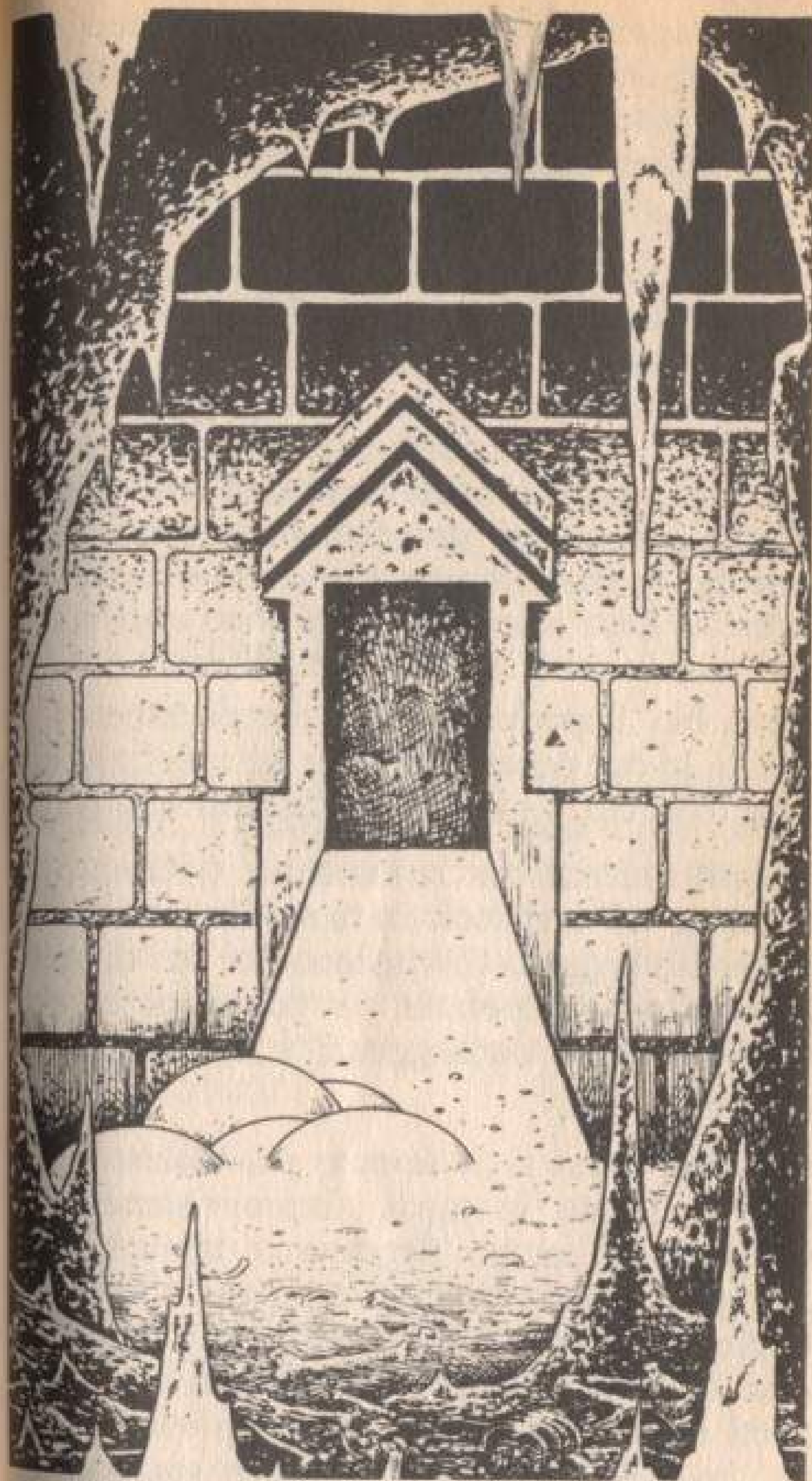
Appena messo al polso il Bracciale, senti un dolore lancinante alla testa. Sei sotto l'attacco di una potente forza mentale, che succhia tutta la tua volontà.

Se hai lo Psicoschermo, vai subito al **345**.
Altrimenti vai al **9**.

237.

Poco dopo arrivi ai piedi di una scalinata di pietra che sale verso nord, fino a una piattaforma dieci metri più in alto. Ogni gradino appare consumato al centro dall'interminabile andirivieni delle creature che un tempo abitavano questi profondi recessi dei labirinti di Ikaya. Mentre sali ti chiedi per quanto riuscirai ad andare avanti senza essere scoperto. Finora in questi luoghi deserti non hai trovato alcun segno di vita.

Hai dalla tua l'elemento sorpresa: quello che speri



(fig. 13) Arrivi in una vasta caverna, piena di stalattiti e stalagmiti...

è che Vonatar non si aspetti un'incursione dall'interno della fortezza. Raggiungi la piattaforma, e da lì attraverso un arco ti immetti su un corridoio che procede in direzione est-ovest. Hai fame, e se non fai un Pasto perdi tre punti di Resistenza.

Se vuoi andare a est, vai al **92**.
Se vuoi andare a ovest, vai al **297**.

238.

I due giorni seguenti sono un vero inferno. Creste di ghiaccio e piccoli crepacci ostacolano continuamente il cammino, e per superarli dovete spingere le slitte a mano. I cani sono impauriti e agitati, e più volte le slitte si ribaltano.

Il nevischio impedisce quasi completamente la visibilità. In due occasioni Fenor e Kiran finiscono in un crepaccio, e dovete tirarli fuori a braccia.

Lo stesso succede con la tua slitta, e Kiran deve farsi calare nel crepaccio in modo da scaricarla e renderla più leggera. Ci vogliono due ore di sforzi sovrumani per recuperarla, per poi scoprire che è irrimediabilmente danneggiata, e dev'essere abbandonata.

Il vento da ovest si fa sempre più violento, e vi reggete a stento in piedi. Improvvisamente le condizioni del tempo peggiorano talmente che decidete di piantare la tenda e aspettare che cessi la tormenta. Per ore e ore il vento si accanisce sul fragile triangolo di tela. Ti addormenti in preda a inquieti timori; ma sei del tutto impreparato alla vista che ti si prepara per il giorno seguente.

Vai al **117**.

239.

Perdi rapidamente conoscenza. Sei succube del maligno potere di un'antica Pietra della Morte, un potere fatale per tutte le creature viventi. La tua fine è inevitabile.

Forse ti consolerà sapere che il tuo corpo viene scoperto da un Barbaro, e portato al cospetto di Vonatar. Il gobbo traditore, fuori di sé dalla gioia per la tua morte, dà ordine che il tuo corpo sia esposto nella Sala del trono come un macabro trofeo. Ma le radiazioni della Pietra della Morte, che è ancora nella tua tasca, saranno la causa della sua lenta morte dopo mesi e mesi di agonia.

La tua missione è finita.

240.

Cadi per più di dieci metri e finisci sul fondo del crepaccio, miracolosamente illeso tra le stalagmiti egli spuntoni di ghiaccio. Tramortito ma vivo ti sollevi in piedi aggrappandoti a una stalagmite. Dopo un po' riesci a distinguere qualcosa: c'è una tenue luce che filtra da una fessura alla tua sinistra. Lasciando da parte ogni prudenza ti inoltri nella stretta apertura.

Vai al **284**.

241.

Il Barbaro è in ginocchio quando lo attacchi, e non può reagire durante i primi due scontri. Eventualmente perde punti di Resistenza solo dal terzo scontro in poi.

Barbaro: Combattività 18   Resistenza 28

Se vinci, vai al **186**.

242.

La porta è perfettamente liscia: non si vedono cardini, né serrature, né leve.

Se hai la Spada del Sole, vai al **42.**

Altrimenti l'unica uscita è il passaggio verso nord. Vai al **145.**

243.

Hai una fortuna sfacciata. Per poco non finivi in un crepaccio nascosto dalle tenebre. Con qualche livido in più sulle ginocchia ti dirigi verso la luce in lontananza.

Vai al **235.**

244.

Avanzi cautamente nel tempio fino a raggiungere l'altare. La statua sembra fredda e inanimata, ma ti rendi conto che al suo interno cela una presenza bramosa di liberarsi dall'involucro che la imprigiona.

Se vuoi colpire la statua con un'arma, vai al **150.**

Se non hai un'arma, o se vuoi lasciare questo posto, imbocca il portale verso nord andando al **306.**

245.

La belva emette un orrendo grido di morte, mentre tutt'intorno si spande un puzzo intollerabile. Anche i cani sembrano disgustati e cercano di allontanarsi.

Quando vedi Irian con in mano un coltello da cacciatore, ti vengono i brividi al pensiero di dover scuoiare quell'animale repellente. Vedi con disgusto il tuo compagno aprire il ventre dell'animale e sollevare pian piano la bianca pelliccia. Ma non è tutto: non credi ai tuoi occhi quando lo vedi infilare la mano e ritrarla grondante di un grasso denso e viscoso, con cui si spalma abbondantemente la faccia e il corpo. "Grasso di Baknar!" grida con entusiasmo. "Ti mantiene caldo e asciutto. Meglio di qualsiasi pelliccia". E ti porge una manata di quella disgustosa sostanza.



Se vuoi accettare la sua offerta, vai al **91.**

Se non ti attira l'idea di diventare come un pezzo di lardo rancido, vai al **172.**

246.

Abbassi la leva e la porta scivola di lato rivelando un'ampia stanza. È fredda e vuota; c'è solo, accanto alla parte a est, un baule di granito.

Se vuoi esaminarlo, vai al **45.**

Se non vuoi entrare nella stanza, continua a salire la scala, andando al **323.**

247.

Il vecchio solleva lentamente la testa. Ha gli occhi stanchi e incavati, e tracce di sangue rappreso nella lunga barba. Si alza in piedi con difficoltà e volge lo sguardo in alto. "Chi è che mi spia? Sei tu, Vonatar? Fatti vedere, verme maledetto, non mi fai paura! Sai benissimo che non riuscirai a piegarmi alla tua volontà, razza di ciarlatano, mago da baraccone!" grida agitando il pugno in segno di sfida.

Non puoi sbagliare, è una voce con l'accento di Toran. Con un brivido di commozione capisci che il vecchio è originario di Sommerlund, la tua terra.

Se hai una Fune puoi calarla nella cella e trarre in salvo il vecchio, andando al **118.**

Se non hai una Fune, o non vuoi aiutarlo, prosegui il tuo cammino, andando al **30.**

248.

Ti mancano ancora un centinaio di metri per arrivare in fondo alla discesa, quando ti gira la testa e perdi l'equilibrio. Cerchi di aggrapparti alla roccia, ma le dita congelate mancano la presa e precipiti incontro alla morte. Le tue spoglie, perfettamente conservate nel ghiaccio, saranno ritrovate da una spedizione scientifica tra duemila anni.

La tua missione è finita.

249.

L'intuito ti dice che da sud si sta avvicinando un gruppo di guerrieri.

Prendi il corridoio a nord andando al **104.**

250.

Il vetro ti si rompe in mano, e il liquido nero si spande sulla tavola di pietra. Imprecando contro la malasorte, annusi con cautela le poche gocce rimaste su un pezzo di vetro.

Se hai messo piede nel Cimitero degli Antichi, vai al **77.**

Se non ci sei stato, il pungente odore del liquido ti insospettisce e butti via quel che resta della boccetta. Torna al **10** e decidi la prossima mossa.

251.

Nel pomeriggio il cammino verso il ghiacciaio si fa più difficoltoso. I capillari del bulbo oculare sono ormai irritati, gli occhi si fanno sempre più rossi e doloranti, come trafitti da mille aghi invisibili.

È Fenor ad accorgersi delle tue condizioni, e ferma la slitta. "È il riverbero" dice, e strappa un pezzo di stoffa in lunghe bende. "Se non fai qualcosa il dolore ti farà impazzire prima di sera".

Perdi due punti di Resistenza. Ti vengono bendati gli occhi e ti metti disteso sulla slitta. Poi la marcia riprende, e al calar della notte arrivate ai piedi del ghiacciaio Bormansk.

Vai al **62.**

252. *(fig. 14)*

"È giunta la tua ora", dice una voce, ma non è quella di Vonatar, è quella di Loi-Kymar. Il vecchio lancia un mazzetto di erbe che colpisce il traditore proprio sul petto, e in un batter d'occhio il mago infernale è avviluppato in un groviglio di

liane che lo immobilizzano. Un attimo dopo Loi-Kymar oltrepassa il fossato e ti raggiunge.

"Portagli via tutti gli anelli e gli amuleti", grida mentre cerca la sua Asta Magica. "Quello è in grado di escogitare mille diavolerie! Sarebbe un peccato che si perdesse l'accoglienza che lo aspetta a Holmgard".

Nonostante la dura prova, il vecchio non sembra minimamente sconvolto. "Ah, eccola qua!" dice finalmente tirando fuori l'Asta Magica da sotto il Trono.

Gli porgi la mappa di Kaltenland, mostrandogli la posizione della nave che vi aspetta. "Oh, be', non ne ho certo bisogno", borbotta con aria di sufficienza. "Le carte geografiche sono sempre sbagliate, preferisco affidarmi al mio senso di orientamento". Così dicendo alza l'Asta Magica e dalla punta si sprigiona un lampo accecante. Compie tre cerchi in aria e improvvisamente la Sala del Gran Sanghor si copre di una pioggia di mille colori.

Vai al **350**.

253.

Il Kalkoth ti viene addosso con tale slancio che finisci all'indietro sulla sottile crosta di ghiaccio che copre il lago. Resti stordito, e mentre affondi nell'acqua gelida non senti neppure il morso mortale del mostro del lago.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

254.

Sulla parete ovest del corridoio c'è un'altra porta



(fig. 14) In un attimo il mago infernale è avvolto in un groviglio di liane...

di pietra, con uno spioncino da cui si vede una cella. C'è un vecchio accovacciato nell'angolo in fondo, con la faccia e i capelli sporchi di sangue e una lacera veste blu, sulla quale però si distinguono ancora stelle e mezzelune ricamate.

Se vuoi aprire la porta della cella, vai al 56.
Se decidi di lasciar perdere il vecchio per continuare lungo il corridoio, vai al **276**.

255.

La tua Arte dell'Orientamento ti dice che il tunnel di sinistra va a nord, e quello di destra a est. Ikaya si trova a un'ottantina di chilometri verso nord.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **125**.
Se vuoi andare a destra, vai al **184**.

256.

La porta si chiude di schianto, bloccando l'uscita. A poco a poco ti accorgi che il pavimento sta vibrando, ma solo per pochi secondi: poi senti un sordo *click*. Torni a guardare il monolito, e vedi che sulla superificie si è aperta una crepa che corre orizzontalmente tutt'intorno, e diventa sempre più larga.

Se vuoi prepararti a combattere, vai al **217**.
Se decidi di acquattarti in un angolo coprendoti col mantello, vai al **7**.

257.

Con un brivido senti le urla di Kiran affievolirsi nell'oscurità dell'abisso. Sei ancora paralizzato quando un grido di Irian ti fa tornare in te: "Laggiù... laggiù! Sono sicuro che c'è qualcosa".

Sta indicando un punto all'orizzonte verso ovest. "Sì, lo vedo anch'io, su quello spuntone di roccia", grida Fenor. Due guerrieri coperti di pelli stanno guardando verso di voi, probabilmente hanno sentito il grido disperato di Kiran.

"I Barbari del Ghiaccio" sussurra Irian, con la voce rotta dalla paura. "Se arrivano a Ikaya prima di noi siamo spacciati". Siete a venticinque chilometri dalla fortezza, e non ci sono più di tre ore di luce.

Se vuoi cercare di raggiungere Ikaya prima di loro, vai al **327**.
Se decidi di attaccarli per impedir loro di dare l'allarme, vai al **307**.

258.

La fronte ti si imperla di sudore nello sforzo di difendere la mente da questo attacco psichico. Il tuo nemico, chiunque egli sia, è molto potente; sai che devi liberarti del Bracciale per riuscire a sopravvivere in questo confronto, ma per farlo dovrai per un attimo abbassare le difese mentali del tuo Psicoschermo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10). Se hai l'Arte della Caccia o quella del Sesto Senso togli 2 dal numero che esce. Il risultato ti dà il numero di punti di Resistenza che perdi prima di riuscire a liberarti di questo maledetto Bracciale.

Se sei ancora vivo, aggiorna il Registro di Guerra e vai al **63**.

259.

Improvvisamente Fenor balza in piedi con la spada in pungo. "È un Kalkoth! Presto, prendete le armi o siamo spacciati!", ed esce di slancio; ma neanche un attimo dopo si sente un urlo atroce, e riesci appena a uscire dalla tenda che inciampi nel corpo mutilato del tuo compagno.

In preda al panico, intravvedi la sagoma di un gigantesco quadrupede. I suoi occhi sono incandescenti come carboni accesi e dalle fauci spalancate guizza una lingua appuntita. Ti è addosso e devi combatterlo fino alla morte.

Kalkoth: Combattività 11 Resistenza 35

Se perdi punti di Resistenza durante il combattimento, vai al **129.**

Se uccidi la belva senza perdere punti, vai al **151.**

260.

Avendolo preso di sorpresa riesci a colpirlo due volte senza che riesca a reagire, quindi nei primi due scontri non perdi punti di Resistenza. Se al terzo scontro il Barbaro è ancora vivo, sfodera una scimitarra di osso e ti attacca. È immune allo Psicolaser.

Barbaro: Combattività 17 Resistenza 29

Se vinci, vai al **210.**

261.

Quando arrivi in fondo inciampi e cadi. Mentre sei a terra dolorante noti davanti a te una fessura: c'è una porta, ben dissimulata tra le incisioni che ornano la parete sinistra. Guardando più attentamente vedi una piccola leva, e la tiri.

Vai al **290.**

262.

Il piccolo morde e scalcia, come un animale selvaggio. Scegli un numero dalla Tabella del Destino per vedere se riesci a tenerlo.

Da 0 a 6, vai al **320.**
Da 7 a 9, vai al **140.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **71.**

263.

Il passaggio è stretto, e devi combattere i Kalkoth uno per volta. Le loro lingue appuntite guizzano cercando di colpirti.

Kalkoth 1: Combattività 11 Resistenza 35
Kalkoth 2: Combattività 10 Resistenza 32
Kalkoth 3: Combattività 8 Resistenza 30

Puoi fuggire in qualsiasi momento, andando al **277.**

Se perdi dei punti di Resistenza durante il combattimento, vai subito al **66.**

Se vinci il combattimento senza perdere punti, vai al **25.**

264.

Entri in un vasto ambiente, gelido e in penombra: è un tempio segreto degli Antichi. Il pavimento è fatto di lastroni di quarzo e di granito, disposti a scacchiera, ed è cosparso di pietre e pezzi di ghiaccio. Una lunga fila di pilastri conduce a un altare sacrificale, su cui è distesa una strana statua

di pietra bianca. Alla testa e ai piedi della statua si innalzano dall'altare due colonnette nere. Sulla sinistra c'è un buio portale, da cui sale una scala.

Se vuoi attraversare il tempio e imboccare la scala, vai al **60.**

Se vuoi attraversare il tempio camminando solo sui lastroni di quarzo, vai al **168.**

Se vuoi attraversare il tempio camminando solo sui lastroni di granito, vai al **244.**

265. *(fig. 15)*

Questa strana creatura è una Biscia Cristallina, un animale che si nutre di carogne. Ha la pelle rigida e trasparente, oltre la quale si vedono pulsare gli organi vitali. Dalla bocca spalancata spunta una selva di denti aguzzi. Sei con le spalle alla porta, e devi combattere fino alla morte. La belva è immune allo Psicolaser.

Biscia Cristallina: Combattività 15   Resistenza 30

Se vinci, vai al **3.**

266.

Cerchi disperatamente di liberare il piede, ma la slitta sta già precipitando. Con uno strappo riesci a rompere il tirante, ma è troppo tardi per evitare la caduta. Mentre precipiti nel vuoto senti le esclamazioni inorridite dei tuoi compagni.

Vai al **21.**

267.

Improvvisamente Loi-Kymar indica la tasca dove hai messo il Cristallo Splendente. "Perché vai in



(fig. 15) Questa strana creatura è una Biscia Cristallina...

giro con in tasca una Pietra della Morte? Non sai che è pericolosa?"

Tiri subito fuori il Cristallo e lo mostri al mago. "Aaagh!" grida il vecchio, come se la vista gli procurasse dolore. "Buttala via subito, prima che ci contamini. È una maledetta pietra degli Antichi, capace solo di procurare malattia e morte a colui che ne resti affascinato". Benché riluttante obbedisci a Loi-Kymar e la getti lontano. Toglila dal Registro di Guerra.

Vai al **44**.

268.

Riesci a togliere il tappo senza rompere l'imboccatura di vetro sottile. Le esalazioni del liquido nero sono acri e pungenti.

Se sei stato nel Cimitero degli Antichi, vai al **177**.

Altrimenti tappa subito la Boccetta. Le esalazioni ti hanno procurato un senso di nausea, e decidi di non tenere questa pozione. Torna al **10** e decidi la prossima mossa.

269.

Arrivato dall'altra parte della voragine, imbocchi un tunnel e lo segui per diversi chilometri. Alla fine arrivi in un'enorme caverna, alta più di centocinquanta metri. Dalle fessure che si aprono sulla volta filtra un gelido soffio di vento.

Se vuoi tentare di arrampicarti per uscire dalle fessure, vai al **335**.

Se preferisci cercare un'uscita sull'altro lato della caverna, vai al **182**.

270.

I Barbari sono colti di sorpresa. Ne uccidi uno prima che l'altro possa reagire. È disarmato ma deciso a combattere.

Barbaro: Combattività 14 Resistenza 25

Se vinci, vai al **340**.

271.

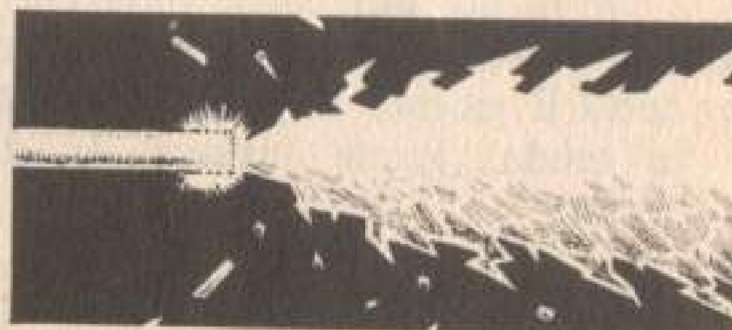
Nell'impatto il Barbaro ha perso l'equilibrio, e cade nella neve rompendo gli sci. Il bambino rotola fuori dallo zaino e resta a faccia in giù nella neve, a pochi metri da te. Il Barbaro è rimasto intontito, ma sta già rimettendosi in piedi.

Se vuoi attaccarlo prima che si riprenda del tutto, vai al **241**.

Se vuoi prendere in ostaggio il bambino per coprirti la fuga, vai al **262**.

272.

Mentre il mostro si spegne in un tremito, Vonatar interrompe il combattimento mentale e corre verso il Trono. Loi-Kymar è molto scosso ma ha resistito alla dura prova. Ti raggiunge sul bordo del fossato e ci butta dentro un manciata di erbe. In pochi secondi un groviglio di liane spunta dal fossato formando una specie di passerella tra un



bordo e l'altro. Mentre sei a metà del fossato ecco che ricompare Vonatar, con in mano un'Asta nera di cristallo. La punta contro le liane proiettando un raggio di brina.

Se hai la Spada del Sole, vai al **213.**
Altrimenti scegli un numero dalla Tabella del Destino. Da 0 a 3, vai al **143.**
Da 4 a 9, vai al **58.**

273.

Raggiungerete Ikaya a bordo di due slitte, cariche di provviste ed equipaggiamento. Sono tirate ciascuna da sei cani, animali originari di Kaltenland che si adattano benissimo a questo clima; grazie alle calde pellicce di color fulvo, e alla eccezionale potenza muscolare, sono in grado di superare fatiche massacranti senza mai cedere.

Le tue guide, Irian, Fenor e Kiran, sono uomini abituati a sopravvivere in queste distese di ghiaccio, di cui conoscono ogni insidia nascosta.

Quando tutto è a posto sali con Irian su una slitta, e segnali agli altri due di andare avanti per primi. Sul lontano orizzonte si distingue un chiarore abbagliante. "È il riflesso della banchisa" dice Irian, proteggendosi gli occhi con la mano. "La limpida aria di Kaltenland moltiplica la lucentezza del ghiaccio".

Il cielo è sereno e senza vento, e la marcia procede bene per tutto il giorno. Al calar delle tenebre piantate la tenda, legate insieme le slitte e sistemate i cani.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **35.**
Altrimenti, vai al **112.**

274.

Esamini attentamente l'altare e le due colonnette che escono dal ripiano superiore. Il flusso di energia che scorreva dall'una all'altra dev'essere cessato proprio nel momento in cui la Spada del Sole colpiva il cuore del ciclone, e nel posto dove giaceva la statua si sono sollevati due pulsanti di pietra.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **131.**
Se vuoi premere i pulsanti, vai al **227.**
Se vuoi andar via dal tempio, vai al **306.**

275.

Il tunnel è stretto e basso e scende verso una luce in distanza. Alla fine del tunnel ti fermi; qui si apre una vasta caverna ed è meglio dare un'occhiata prima di farsi avanti. Hai fatto bene: due grandi animali dalla folta pelliccia stanno dormendo sul pavimento, accanto alla carcassa di una preda.

Se hai l'Arte della Caccia, o dell'Orientamento, o dell'Affinità Animale, vai al **293.**
Se non hai nessuna di queste Arti Ramas, vai al **197.**

276.

Arrivi in un altro corridoio, che va da est a ovest.

Se vuoi andare a est, vai al **349.**
Se vuoi andare a ovest, vai al **50.**
Se hai l'Arte della Caccia o dell'Orientamento, vai al **219.**

277.

Torni rapidamente nella caverna, ma i Kalkoth guadagnano terreno. Arrivato alla cascata di

ghiaccio vedi che sopra l'apertura della grotta sporge un blocco di roccia venata d'argento.

Se hai un'arma, puoi tentare di far crollare la roccia in modo da bloccare l'imboccatura. Vai al **142.**

Altrimenti devi aspettare le belve e combattere. Vai al **32.**

278.

Al primo colpo le ossa dello scheletro schizzano tutt'intorno. Quella sentinella era ormai innocua da molti secoli. Il nero della spada era semplicemente un'incrostazione di polvere e ruggine. Hai veramente i nervi a pezzi: con l'Arma abbassata sali lentamente la scala.

Vai al **36.**

279.

È noto che i Baknar dormono almeno tre giorni dopo aver mangiato. A giudicare dalla quantità di ossa fresche sparse tutt'intorno, questo dormirà ancora per parecchie ore. Passando accanto all'animale che respira pesantemente, esci dalla stanza.

Vai al **235.**

280.

La Chiave è ricoperta dei succhi gastrici del mostro, corrosivi a tal punto che ti bruciano i guanti e ti attaccano le dita. Perdi un punto di Resistenza. Molli la Chiave e tuffi la mano nella neve per alleviare il dolore. Se vuoi prenderla come Oggetto Speciale, devi prima pulirla bene con la neve. Ora devi trovare il modo di aprire la porta della fortezza.

Vai al **344.**

281.

Coprendoti il naso con la manica volti la testa dall'altra parte. Irian ha ripreso i sensi e comincia subito a spalmarsi anche lui.

Sta calando la notte e decidete di accamparvi qui. Dopo aver mangiato ti offri di montare di guardia nel caso che i Baknar si rifacciano vivi. Preferisci passare una notte insonne fuori al gelo, piuttosto che respirare il tanfo pestilenziale che emana dai corpi dei tuoi compagni.

Vai al **325.**

282.

Il Barbaro aveva una Lancia, e se vuoi puoi prenderla. Perquisici il cadavere e trovi uno strano Disco di Pietra Blu. Se vuoi tenerlo, mettilo in tasca e segnalo come Oggetto Speciale.

In cima alle scale, se vuoi andare a sinistra (nord), vai al **104.**

Se vuoi andare a destra (sud), vai al **330.**

283.

La porta si sta chiudendo rapidamente, se vuoi scappare devi farlo subito.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia puoi aggiungere 3 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **53.**

continua

Se il totale va da 5 a 7, vai al **16**.
Se va da 8 a 12, vai al **113**.

284.

Dopo circa trecento metri ti trovi davanti a una caverna enorme, di cui la vista non riesce a cogliere tutta l'estensione. Davanti al tuo sguardo si estende un mondo inesplorato, che ben pochi abitanti di Sommerlund hanno visto, l'intricato sistema di grotte e gallerie che si ramificano negli abissi di Kaltenland. Questo labirinto è stato costruito molte epoche prima che gli abitanti di Sommerlund mettessero piede sulle terre di Magnamund. Queste gallerie e queste grotte, questi spazi sotterranei erano un tempo abitati da una razza di creature per le quali il ghiaccio costituiva l'ambiente naturale. Dalla volta pendono ancora oggi delle bocce luminose, che diffondono un inesauribile sinistro chiarore.

Cammini per quasi sei ore verso nord, finché non arrivi sulle sponde di un rapido corso d'acqua. Sulla riva opposta vedi una galleria che si perde nel buio. A quanto pare l'unico modo per oltrepassare il fiume è saltare da uno all'altro dei blocchi di ghiaccio che scendono con la corrente.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia puoi aggiungere 2 al numero che esce. Inoltre, se in questo momento hai meno di otto punti di Resistenza devi togliere 2.

Se ora il totale va da -2 a 3, vai al **94**.
Se va da 4 a 11, vai al **176**.

285.

La porta scorre di lato e resti impietrito nel vedere, a pochi centimetri, gli occhi senza pupilla del Barbaro. Dalla sua bocca esce un sordo richiamo, e in un attimo i Tigerwolf sono svegli e ringhianti.



Se vuoi fuggire devi tornare giù per le scale. Vai al **261**.
Se vuoi restare a combattere, vai al **343**.

286.

La lancia ti ha ferito leggermente alla spalla e fatto cadere. Mentre ti rialzi, vedi che il Barbaro si è fermato e si è tolto gli sci. Sta venendo verso di te impugnando una spada di osso. Preparati a combattere.

Vai al **68**.

287.

Il Barbaro lancia un grido soffocato, che non ha nulla di umano. Ti ha visto, e devi eliminarlo prima che dia l'allarme in tutta Ikaya. Devi combattere.

Vai al **161**.

288.

Durante la notte una bufera di neve spazza la banchisa e seppellisce la tenda. Al mattino ci mettete più di un'ora per recuperarla da sotto la neve ghiacciata, e maledici più volte il momento in cui hai messo piede in questo inferno.

Vai al **167.**

289.

Riesci a togliere gran parte della cera indurita che copre il tappo e ad aprire la boccetta.

Se hai l'Arte dell'Affinità Animale, o hai già raggiunto il grado di Aspirante Ramas (sei cioè maestro in 6 Arti) o più, vai al **156.**

Se non hai l'Affinità Animale, o se sei ancora un semplice Iniziato, non ti fidi dell'odore di muffa che esce dalla boccetta e la getti via. Ora torna al **10** e decidi cosa fare.

290.

La porta di pietra scorre lentamente di lato, rivelando un arco da cui escono densi vapori che impediscono di vedere al di là. Noti un brusco abbassamento di temperatura.

Se hai l'Arte del Sesto Senso e contemporaneamente hai il grado di Guardiano Ramas (sei cioè maestro in 7 Arti), vai al **341.**

Se hai l'Arte del Sesto Senso ma non sei ancora Guardiano, vai al **124.**

Se non hai l'Arte del Sesto Senso stai in guardia e passa oltre l'arco, andando al **264.**

291.

Ti svegli con una strana sensazione: ci metti quasi un minuto per capire che non senti più il rumore del vento. Irian fa capolino nella tenda con un sorriso fino alle orecchie: "È una bellissima giornata". Esci dal sacco di pelliccia e guardi fuori. C'è un'aria fresca e limpida, e lontano sull'orizzonte vedi come un ardito pinnacolo.

"Dovremmo arrivare al 'Dente' prima di notte", dice Fenor che sta legando i cani alla slitta. "Sarà meglio accamparci là, al riparo dai venti. Qui le bufere si scatenano da un momento all'altro, e so che degli esploratori sono stati trascinati per chilometri sulla banchisa per essersi accampati allo scoperto".

I cani sono in forma e si procede veloci, anche perché la superficie del ghiaccio è quasi perfettamente liscia. Verso sera raggiungete il 'Dente', uno spuntone di granito che svetta altissimo sulla banchisa. Vi accampate sottovento alla montagna, in modo da passare una notte tranquilla. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **103.**
Da 5 a 9, vai al **220.**

292. *(fig. 16)*

La massiccia porta scorre di lato, rivelando una vasta caverna illuminata da bagliori rossastri. Uno stretto passaggio sopraelevato taglia in due l'ambiente fino a un'altra porta sulla parete opposta. Dieci metri più in basso enormi calderoni di pietra, appesi sopra dei falò, spandono tutt'intorno un odore dolciastro e insopportabile. Nei grandi



(fig. 16) È un laboratorio infernale, dove si esercita la fantasia di Vonatar...

recipienti sobbolle una materia viscosa, che ondeggia e si agita come una creatura vivente.

Una morsa di terrore e ribrezzo ti attanaglia lo stomaco. La tua mente si rifiuta di credere a ciò che i tuoi occhi sono costretti a vedere: file e file di ripiani di pietra sui quali giacciono i corpi mutilati di Barbari orrendamente squarciati e semiscorticati. Intorno ad ogni corpo, sul pavimento solcato da rivoli di sangue, si danno da fare delle creature mostruose, nani deformi che sembrano usciti dalla mente delirante di un artista che abbia voluto assemblare a caso pezzi staccati di corpi umani. È un luogo diabolico, un laboratorio infernale, il tempio dell'Arte Nera dove si esercita la fantasia di Vonatar, il gobbo traditore.

Mentre sei impietrito, ancora incredulo davanti a questo spettacolo, la porta sulla parete opposta si apre, e compaiono quattro Barbari deformi. Avanzano barcollando verso di te, riempiendoti di un terrore misto a pena.

Se vuoi combattere questi esseri, vai all'**83.**
Se vuoi fuggire da questo luogo maledetto, vai al **130.**

293.

Sono Kalkoth, feroci predatori di Kaltenland. La loro preda preferita sono i Baknar, e le ossa sul pavimento della caverna devono essere di uno di questi animali. Vedi un passaggio verso nord, ma sul lato opposto.

Se vuoi attraversare la caverna in punta di piedi, vai al **125.**

continua

Se vuoi tornare indietro, e prendere il tunnel che avevi visto prima, vai al **235**.

Se vuoi attaccare le belve dormienti, vai al **109**.

294.

Abbattere la porta in questo modo è veramente massacrante. Dovrai fare due Pasti, dopo aver lavorato per sei ore, altrimenti perdi sei punti di Resistenza.

Quando sei riuscito ad aprire un varco abbastanza ampio, ti accorgi di aver attirato l'attenzione di qualche indesiderato spettatore.

Vai al **106**.

295.

Vedendoti entrare i due vecchi saltano in piedi e fuggono dalla stanza, gridando dallo spavento. Hai molta fame, e divori in un lampo l'arrosto. Solo a quel punto ti accorgi che il fuoco è acceso dentro una strana semisfera di metallo. L'altra metà è lì accanto, e scopri che combaciano perfettamente. La riapri e vedi che dentro il fuoco è ancora acceso. Se vuoi tenere questa Sfera di Fuoco devi metterla in tasca e segnarla sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale.

Torna nella galleria, andando al **132**.

296.

Purtroppo le guardie si accorgono che qualcosa non va e ti interpellano nel loro strano linguaggio. Non hai scelta, devi attaccarli prima che diano l'allarme, per fortuna i vapori delle erbe fumanti ti aiutano nel combattimento. Le guardie possono resistere solo per tre scontri, poi perdono i sensi.

Barbari: Combattività 17 Resistenza 30

Se sei ancora vivo, puoi far segno a Loi-Kymar di raggiungerti. Non ci mettete molto a scoprire che una delle porte di accesso alla Sala del Trono è aperta. Spingi piano il battente ed entri nella tana di Vonatar.

Vai al **173**.

297.

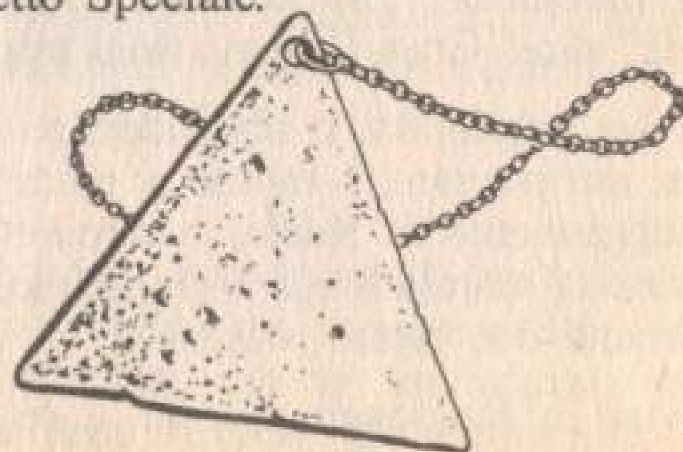
Dopo neanche cinque minuti il passaggio volge bruscamente a nord. Poco più avanti, sulla sinistra, c'è una grande porta di pietra con accanto una leva.

Se vuoi azionare la leva e aprire la porta, vai al **317**.

Se preferisci continuare verso nord, vai al **126**.

298.

Trovi una catenina con appeso uno strano Triangolo di Pietra Blu. È ancora stretta nel pugno scheletrico di uno dei due corpi, e devi frantumare le dita per riuscire a prenderla. Se vuoi tenere il Triangolo, devi appenderlo al collo e segnarlo come Oggetto Speciale.



Imbocca la galleria sulla parete opposta, andando al **315.**
Oppure torna sui tuoi passi e prendi l'altra galleria, andando al **125.**

299.

Se non hai usato l'Arte della Telecinesi, dalle colonnette si sprigionano dei lampi che ti colpiscono al petto. Sei sbalzato all'indietro e resti a terra tramortito. Perdi due punti di Resistenza. Se invece hai usato la Telecinesi, il lampo scocca da una colonnetta all'altra e ti lascia incolume.

Se vuoi premere di nuovo i pulsanti, vai al 65.
Se vuoi uscire dal tempio, vai al **306.**

300.

Per tre giorni e tre notti marciate verso nord sul terreno ostile del ghiacciaio. Irian e Fenor hanno gli occhi sofferenti per la neve, mentre il vento del nord, incessante, logora i nervi di tutta la compagnia. La mattina del quarto giorno il vento finalmente cala, e riuscite a fare il punto: e scoprite che siete finiti molto fuori rotta.

Davanti a voi si innalza la scura mole di una catena montuosa. "Maledizione, sono i monti Torjavik" dice Kiran. "Siamo finiti troppo a est".

Avete due possibilità: o abbandonare i cani e le slitte e attraversare i monti a piedi con tutto l'equipaggiamento in spalla; o tornare indietro e riprendere la marcia lungo il ghiacciaio, perdendo così almeno due giorni preziosi.

Se vuoi abbandonare i cani e le slitte per attraversare a piedi i monti Torjavik, vai al **12.**
Se decidi di perdere due giorni per riprendere la pista del ghiacciaio, vai al **238.**

301.

"Siamo vicini alla Sala del Gran Sanghor" sussurra Loi-Kymar, spiando da una fessura nella porta della cucina. "È in fondo a questo corridoio".

Ci sono due Barbari accanto alle enormi porte tempestate di gemme che conducono nella Sala del Trono. Hanno una strana armatura di osso, e Spade di Cristallo.

"Dobbiamo sistemarli senza far rumore" dice il mago; toglie dalla tasca tre vasetti e comincia a mescolare il contenuto in una ciotola di pietra, canticchiando una formula incomprensibile. Spruzza le erbe con qualche goccia d'acqua e subito si sprigiona un fumo azzurrino. "Se gli facciamo respirare questo fumo perderanno i sensi in pochi minuti".

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **122.**
Se hai l'Arte della Telecinesi, vai al **228.**
Se hai l'Arte della Caccia, vai al **347.**
Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **179.**

302.

Scendi per una settantina di metri prima di raggiungere il fondo del crepaccio. Regna la più profonda oscurità, ma in lontananza vedi un puntino di luce. Cerchi di raggiungerlo ma è

difficile avanzare tra i massi e i pezzi di ghiaccio sparsi tutt'intorno. Passo dopo passo avanzi nel buio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Sesto Senso puoi aggiungere 2 al numero che esce.

Da 0 a 1, vai al **37.**
Da 2 a 7, vai al **193.**
Da 8 a 11, vai al **143.**

303.

Inserisci la Chiave e la giri in senso orario. Senti un leggero scatto, e la Chiave viene come risucchiata nella serratura, sfuggendoti di mano. Il pesante coperchio si apre, rivelando un magnifico Elmo d'Argento.



Se vuoi indossare l'Elmo, vai al **308.**
Se decidi di lasciarlo dov'è, puoi esplorare la scala andando al **323.**

304.

La lama lucente illumina il passaggio con i suoi bagliori dorati. L'Helgast emette un grido spaventoso e si ritrae con negli occhi un lampo di terrore. Conosce i poteri della Spada del Sole, una forza che per la sua razza significa morte e distruzione. In preda al panico ti attacca con una potente forza mentale. Se non hai lo Psicoschermo, perdi due punti per ogni scontro.

È immune allo Psicolaser, ma essendo un morto vivente tutti i punti di Resistenza che perde vengono raddoppiati, grazie ai poteri della Spada del Sole.

Helgast: Combattività 22 Resistenza 30

Se vinci vai al **20.**

305. *(fig. 17)*

La belva rotola giù dalla slitta e si accascia sulla neve. Fenor ha acceso una torcia e la agita sotto il naso degli altri Baknar, che fuggono terrorizzati. Mandi un urlo di gioia e ti avvicini ai tuoi compagni, ma resti stupito al vedere che stanno già scuoiando la belva morta. Guardi disgustato Kiran aprire con un coltello affilato il ventre dell'animale; poi solleva la pelliccia e vi infila sotto la mano, ritraendola piena di un grasso molto denso. L'odore è terribile, perfino i cani nascondono il muso nella neve, ma non è finita qui: Kiran e Fenor si stanno spalmando la faccia e il corpo con quella fetida sostanza.

"Grasso di Baknar!" grida Kiran con entusiasmo. "È la cosa migliore per proteggersi dal freddo e dall'umido". Estrae la mano dal corpo della bestia e ti porge una manata di grasso.

Se vuoi accettare la sua offerta, vai all'**8.**

continua

(fig. 17) I tuoi compagni cominciano a scuoiare il corpo del Baknar...

Se non ti va l'idea di trasformarti in un rancidume ambulante, vai al **281.**

306.

Passando sotto l'arcata vedi una leva nella parete. La tiri, e una porta scorrevole chiude l'accesso al tempio dietro di te. Qui fa più caldo e in distanza si sente un sordo rimbombo. C'è una luce in lontananza, e quando la raggiungi vedi che esce da un'apertura a livello del pavimento. Tre metri più in basso si vede un altro corridoio.

Se vuoi strisciare nell'apertura e saltare giù nel corridoio, vai al **206.**

Se preferisci continuare lungo il passaggio, vai al **6.**

307.

Fai segno agli altri di attaccare. I Barbari si rendono conto del pericolo e fuggono verso ovest. Purtroppo hanno ai piedi degli sci, e sono più veloci di voi. Attaccati alla schiena hanno dei bastoni su cui sventolano degli stendardi di colore blu. "Sono di scorta a un convoglio" dice Irian.



"Probabilmente proteggono un gruppo di slitte di ritorno da Knollen, al massimo a sette-otto chilometri da qui".

Se vuoi tentare di raggiungere Ikaya alla svelta, prima che quelli tornino con rinforzi, vai al **327.**

Se vuoi seguirli verso ovest, per saperne di più sul convoglio, vai al **178.**

308.

Malgrado la sua grandezza, l'Elmo è comodo e leggero. Segnalo come Oggetto Speciale. Portato in combattimento aumenta di due punti la tua Combattività. Il coperchio del Baule si chiude lentamente mentre esci dalla camera, soddisfatto per la bella scoperta. Continui nel corridoio e arrivi alla scala.

Vai al **323.**

309.

Frughi rapidamente i due corpi, e intorno al collo di uno trovi una catenina con appeso un Triangolo di Pietra Blu. Puoi metterlo al collo e segnarlo come Oggetto Speciale.

Hai molta fame e divori in un lampo l'arrosto. Solo a quel punto ti accorgi che il fuoco è acceso dentro una strana semisfera di metallo. L'altra metà è lì accanto, e scopri che combaciano perfettamente. La riapri e vedi che dentro il fuoco è ancora acceso. Se vuoi tenere questa Sfera di Fuoco devi metterla in tasca e segnarla sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale.

Dai un'ultima rosicchiata alle ossa dell'arrosto e torni nella galleria.

Vai al **132.**

310.

Apri la Sfera di Fuoco e senti come un doloroso ululato; il ciclone si arresta. Finché hai in mano il calore della fiamma, non avanzerà verso di te.

Se vuoi andartene dal tempio, vai al **306.**
Se vuoi esaminare l'altare vai al **72.**

311.

Riconosci il distillato di Alether, una Pozione rinforzante. I Maestri Ramas la usano per aumentare la loro Combattività, e qui ce n'è abbastanza per darti quattro punti in più durante tutto un combattimento. Se vuoi che faccia effetto devi berla subito prima di combattere. Segnala tra gli oggetti dello Zaino.

Torna al **10** e scegli la tua prossima mossa.

312.

Cerchi disperatamente di liberare il piede, ma ormai la slitta sta scivolando nel crepaccio. Precipitando nel vuoto per centinaia di metri, l'ultima cosa che senti sono le grida dei tuoi compagni affievolirsi sempre più.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

313.

Le creature deformi giacciono morte ai tuoi piedi. Stai per scavalcarli per lanciarti contro il nano malefico, quando altri di quegli sventurati compa-

iono al suo fianco. Sono in troppi, e devi fuggire subito, se non vuoi lasciare la pelle in questo dannato buco. Torni indietro e ti infili nella galleria principale, correndo con quanto fiato hai in gola.

Vai al **130.**

314.

Esplori la parete di roccia per un centinaio di metri, finché scopri una fessura che dà in una caverna. Ansioso di sottrarti alla furia del vento avanzi nell'oscurità, senza vedere un crepaccio che si apre nel terreno. Tra una pioggia di pietre e pezzi di ghiaccio, sprofondi nel buio.

Vai al **240.**

315.

Ti ritrovi in un'ampia caverna, dove la morsa dei ghiacci ha aperto sul pavimento un crepaccio largo più di venti metri. Non c'è modo di attraversarlo. Scrutando nell'abisso vedi che una rozza scala è stata intagliata in una parete.

Se decidi di scendere, vai al **302.**
Se decidi di tornare indietro per imboccare l'altra galleria, vai al **125.**

316.

Intorno al Bracciale d'Oro percepisci un'aura infida. A Kaltenland non ci sono miniere e quindi tutti i metalli, non solo l'oro, sono rari e preziosi. Quando barattano le loro pellicce all'emporio di Knollen cercano caso mai di procurarsi dell'acciaio, e figurarsi se questi rudi cacciatori indossano gioielli. Ti viene il sospetto che questo Bracciale sia stato indossato per forza, e non per scelta. Se vuoi prenderlo, segnalo come Oggetto Speciale.

Se prendi il Bracciale, indossalo e vai al **236.**
Se decidi che non ti interessa, incamminati lungo il corridoio e vai al **215.**

317.

La porta di pietra comincia ad aprirsi con uno scricchiolio, ma improvvisamente si blocca. Riesci a infilarti nella stretta apertura e ti trovi in una stanza dove c'è odore di chiuso e fa molto freddo. Dev'essere rimasta isolata per centinaia d'anni. Ci sono degli scaffali stracolmi di bottiglie e fiaschette. Su un tavolo al centro c'è una sacca di cuoio con dentro delle pozioni colorate.



Se vuoi esaminarle, vai al **10.**
Se preferisci uscire dalla camera e continuare verso nord, vai al **126.**

318.

Percepisci che il Baknar è tormentato dalla fame; non obbedirà ai tuoi comandi perché ormai ha sentito l'odore dei cani. Questi animali sono cacciatori feroci, però temono moltissimo il fuoco. Afferri una torcia, la accendi e ti lanci fuori dalla

tenda. È buio fuori, e nevica fitto. Riesci appena a distinguere un'ombra sulla tua destra, è il Baknar che sta per lanciarsi. Ma il bagliore della fiamma lo costringe a ritirarsi. Controlli i cani ma vedi che sono tutti salvi, sebbene un po' spaventati. Per evitare sorprese decidete comunque di fare dei turni di guardia.

Vai al **134.**

319.

Prendi la mira e lanci le Corone d'Oro nel corridoio. Incuriosito dal rumore il guerriero sfodera la spada e va a dare un'occhiata. Il trucco ha funzionato: mentre quello, a quattro zampe, cerca le monete, gli scivoli alle spalle e imbocchi la scala. Togli dal Registro di Guerra le monete gettate.

Vai al **332.**

320. *(fig. 18)*

Riesci a tener fermo il bambino, e gli togli dallo stivale il coltello di osso per evitare sorprese.

I Barbari ti hanno circondato ma non osano attaccarti finché hai il piccolo in ostaggio. Tenendogli il pugnale puntato alla gola ti muovi lentamente verso la slitta. Non riuscirai mai a seminarli con una slitta carica, devi escogitare qualcosa, e subito.

Se vuoi buttare giù il carico, lasciar andare il bambino e fuggire sulla slitta, vai al **190.**
Se invece vuoi tenere il bambino come ostaggio nella fuga, vai al **33.**



(fig. 18) I Barbari ti hanno circondato, ma non osano attaccarti...

321.

Cammini per chilometri e chilometri finchè giungi in una grotta, divisa in due da un fiumiciattolo. Oltre il fiume c'è l'apertura di un altro tunnel verso nord. Mentre salti oltre la corrente vedi nell'acqua una catenina con appeso un Triangolo di Pietra Blu. Se vuoi tenerlo, appendilo al collo e segnalo tra gli Oggetti Speciali. C'è una luce in lontananza, e proviene da una vasta caverna.

Vai al **235.**

322.

Mentre stai correndo sulla superficie scivolosa, il ghiaccio comincia a incrinarsi. Dietro di te il Kalkoth si è fermato sul bordo del lago: sembra terrorizzato dall'ombra nera che solca le acque al di sotto della crosta gelata, e che anche tu hai notato poco fa. In preda al panico continui a correre, sperando che il ghiaccio sopporti il tuo peso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 2, vai al **153.**
Da 3 a 9, vai al **59.**

323.

Sali più di cento gradini e arrivi a una specie di pianerottolo. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Sesto Senso, dell'Orientamento, o della Caccia, aggiungi 3 al numero che esce.

Da 0 a 4, vai al **76.**
Da 5 a 12, vai al **2.**

324.

Mentre il mostro spira ai tuoi piedi, intravvedi il mago infernale che cerca di scappare da una porta secondaria. Stai per inseguirlo, ma resti agghiacciato nel vedere sul pavimento il corpo esanime di Loi-Kymar: il suo corpo indebolito dalla prigionia non ha retto al combattimento mentale con Vonatar. Con la rabbia che ti cresce dentro ti lanci dietro al gobbo, deciso a scannarlo con le tue mani.

Vonatar è fuggito per un corridoio, interrotto a un certo punto da un'arcata con una tenda. Apri la tenda e continui la caccia.

Vai al **61.**

325.

Il mattino seguente l'aria è calma e serena. Il sole filtra tra le nebbie mattutine accendendo l'oriente di un chiarore rosato. Ti viene in mente che i Maestri Ramas raccontavano che la luce di Kaltenland ha un suo fascino particolare, che non si riscontra in nessun'altra terra. Caricato l'equipaggiamento, vi avventurate sul bassopiano di Hrod: vi attendono altri duecento chilometri per arrivare al Passo dei Giganti.

All'inizio va tutto bene. Il terreno è pianeggiante, e lo spesso strato di neve gelata non nasconde crepacci o altre insidie. Ma all'alba del terzo giorno cominciano le difficoltà. È Kiran, scuotendoti per una spalla, a svegliarti da un profondo sonno. È spaventato. "Cosa c'è che non va?" gli chiedi, con gli occhi ancora pieni di sonno.

"Barbari di Kaltenland... in lontananza. Una ventina, forse più. Cinque slitte a vela con una

scorta armata. Credo che ci abbiano visti".

Saltate fuori dai sacchi a pelo e smontate in fretta il campo. Kiran ha ragione, sono proprio Barbari e stanno venendo nella vostra direzione. "Se ci prendono siamo spacciati" dice Fenor, terminando di assicurare il carico.

I Barbari di Kaltenland sono una stirpe di guerrieri nomadi e molto bellicosi. Per migliaia di anni hanno percorso instancabilmente questo deserto di ghiaccio a caccia di pellicce e di branchi di mammuth. Il loro unico contatto con il mondo esterno è l'emporio di Knollen. D'estate, quando il porto è libero dalla morsa dei ghiacci, si spingono fin laggiù per barattare le loro pelli con armi e utensili. A Kaltenland, infatti, non c'è nè ferro nè legno. Odiano gli stranieri e uccidono chiunque osi inoltrarsi nei loro territori.

Ben presto, a neanche cinque chilometri, senti il loro grido di guerra, e per la prima volta da quando sei sbarcato, preghi che si scateni una bufera di neve.

Vai al **216.**

326.

Concentrandoti al massimo riesci a visualizzare il meccanismo interno sullo schermo della tua mente. La serratura è protetta da un incantesimo, ma la tua abilità e la tua determinazione hanno la meglio. Un leggero scatto ti dice che ce l'hai fatta, ma sei esausto e perdi un punto di Resistenza. Il coperchio del baule si sta aprendo da solo, lasciando vedere uno splendido Elmo d'Argento.

Se vuoi indossarlo, vai al **308.**
Se preferisci lasciarlo dov'è, puoi esplorare le scale andando al **323.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **127.**

327.

Avvicinandoti alla fortezza continui a rimuginare sull'incontro con i Barbari di Kaltenland. Forse proprio in questo momento vi stanno tendendo un'imboscata. Irian e Fenor sono inquieti, e nessuno apre bocca durante la marcia. Pensando a questi pericoli lontani, non vedi quelli che ti si presentano sotto i piedi: a neanche dodici chilometri da Ikaya la neve cede sotto il tuo peso, e precipiti in un crepaccio. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 8, vai al **105.**
Se esce il 9, vai al **144.**

328.

Benché sia piuttosto mingherlino l'uomo si arrampica con sorprendente agilità, e appena arriva su recuperi la Fune. "Le scale", indica verso l'oscurità. "Ci conviene andare di là; ma vai avanti tu, la lunga permanenza al buio mi ha indebolito la vista".

Lo precedi nel passaggio, e stai per scendere le scale quando senti delle dita d'acciaio chiudersi intorno alla gola. Un urlo spaventoso rivela la vera identità del mercante: è un Helgast, una creatura al servizio dei Signori delle Tenebre capace di mutare il suo aspetto. Si è fatto liberare con l'inganno, e ora vuole ucciderti.

Cerchi disperatamente di respirare, mentre le sue dita scheletriche ti bruciano la pelle della gola. Perdi sei punti di Resistenza. Se resti ancora in vita, riesci a liberarti dalla stretta ma devi combattere fino alla morte. Essendo stato colto di sorpresa, non puoi bere nessuna Pozione.

Se hai la Spada del Sole, vai al **99.**
Se non ce l'hai, vai al **175.**

329.

Riconosci il ruggito dei Kalkoth, i feroci predatori che infestano le montagne di Kaltenland. La loro preda preferita è il Baknar.

Se ti sei unto con grasso di Baknar, vai al **202.**
In caso contrario puoi evitare i Kalkoth tornando fino all'imboccatura dell'altra galleria. Vai al **284.**
Se vuoi attaccare le belve, vai al **138.**

330.

Arrivi alla base di una scala a chiocciola e devi salire. Dopo duecento gradini arrivi in un passaggio che conduce a un ballatoio. Affacciandoti, vedi dieci metri più in basso Vonatar con due Barbari. Sta mettendo un Bracciale d'Oro al polso di uno di loro, e non si è accorto della tua presenza. Non ci sono scale per arrivare giù, ma c'è una porta in fondo al ballatoio.

Se hai una Fune puoi calarti giù, andando al **100.**
Se non ce l'hai puoi tornare giù per la scala a chiocciola, andando al **148.**
Se preferisci puoi provare per la porta sul ballatoio, andando al **61.**



331.

Il giorno dopo la temperatura si abbassa. Il vento del nord solleva la neve gelata, che tagliuzza la pelle del volto e fa screpolare le labbra. Verso mezzogiorno una violenta bufera rende sempre più difficile la marcia. Dovete scendere dalle slitte e spingerle per dare una mano ai cani. Sei completamente esausto, con le mani e i piedi congelati.

Sta già calando la notte quando arrivate ai bordi del ghiacciaio, e con le ultime forze montate la tenda e preparate da mangiare. Le mani, i piedi e il naso rischiano davvero il congelamento, e se non hai l'Arte della Guarigione perdi quattro punti di Resistenza. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **62.**
Da 5 a 9, vai al **288.**

332.

In cima alla scala c'è un corridoio che va da nord a sud.

Se vuoi andare a nord, vai al **104**.
Se vuoi andare a sud, vai al **69**.
Se hai l'Arte del Sesto Senso o della Caccia, vai al **249**.

333.

Ti ha salvato la prontezza di riflessi. La lancia del Barbaro ti buca la manica ma niente altro. Si è fermato pochi metri avanti: con un rapido gesto si toglie gli sci e impugna una Spada di Osso. Preparati a combatterlo.

Vai al **68**.

334. *(fig. 19)*

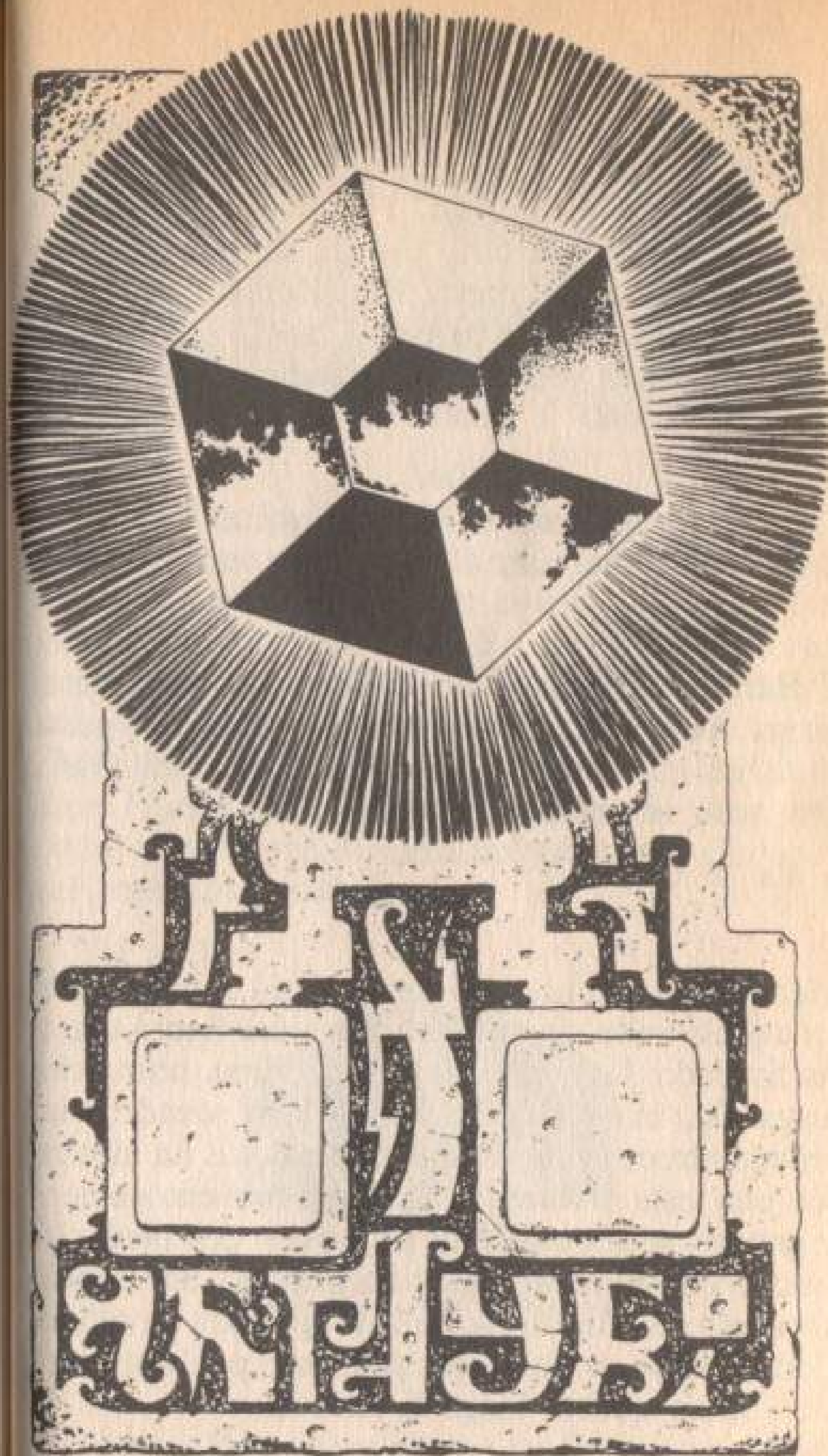
Accanto alla colonnetta destra si apre un pannello nascosto. Dentro c'è un magnifico Cristallo Splendente, caldo al tatto. Se vuoi tenerlo devi metterlo in tasca e segnarlo come Oggetto Speciale.

Se vuoi premere di nuovo i pulsanti, vai al **65**.
Se vuoi andare via dal tempio, vai al **306**.

335.

La parete ghiacciata offre molti appigli, ma non riesci ad aggrapparti con i guanti di pelliccia. D'altra parte, se togli i guanti il congelamento è i-nevitabile.

Se vuoi rischiare la vita e le mani, continua ad arrampicarti e vai al **55**.
Altrimenti torna giù e cerca un'altra uscita dalla sala, andando al **182**.



(fig. 19) Si apre uno scomparto segreto, e dentro vedi un magnifico Cristallo Splendente...

336.

Dopo pochi metri giungi alla base di un'altra scala. Arrivato in cima, vedi in lontananza una fioca luce all'altezza del pavimento. Ti avvicini e vedi che proviene da un'apertura, che dà su una specie di pozzo profondo sei metri. Rannicchiato sul fondo c'è un vecchio, con la barba e i capelli incrostati di sangue e con la veste talmente sudicia che a stento si intravvedono i ricami a forma di stelle e mezzelune.

Se vuoi chiamare il vecchio, vai al **247.**
Se vuoi continuare il cammino, vai al **30.**

337.

Il Barbaro sfreccia a pochi centimetri da te e si ferma con un'ardita piroetta. Con un rapido gesto si toglie gli sci e impugna una Spada di Osso. Preparati al combattimento.

Vai al **68.**

338.

Mentre scavalchi i corpi dei Barbari, intravvedi in un angolo sulla sinistra una grottesca figura che ti sta fissando. Lo vedi solo per un attimo, prima che fugga via, ma è sufficiente per farti scendere un brivido atroce lungo la spina dorsale. È un mostro con una testa di forma umana, ma spaventosamente grande, senza tronco né arti, e con due piedi che escono direttamente dal collo. Indossa una specie di cappuccio, da cui esce una lunga coda da rettile. Con il cuore in gola cerchi di non pensare quali altri orrori questo luogo ti riserva.

Se vuoi inseguire il mostriciattolo, vai all'**87.**
Se vuoi perquisire i cadaveri, vai al **26.**

339.

Nel giro di dieci minuti ti ritrovi con le mani e i piedi completamente congelati. Su questa parete, così esposta, il vento si abbatte a una velocità di centosessanta chilometri all'ora. Per ancora mezz'ora i tuoi sensi ti costringono a resistere, disperatamente aggrappato, finché precipiti per centinaia di metri nel gelido abbraccio della morte.

340.

Trascini i corpi fuori dalla cucina e li nascondi dietro la porta. Quando torni, trovi Loi-Kymar intento a esaminare i vasetti di erbe che riempiono gli scaffali della cucina. Se ne mette in tasca parecchi, poi mescola il contenuto di altri due in una ciotola di pietra: ne prende una manciata e "Mangiane un po', ti faranno recuperare le forze" dice. Hanno un buon sapore, e masticandole senti come un tepore diffondersi nel tuo corpo. Recuperi sei punti di Resistenza.

Vai al **301.**



341.

Al di là dell'arco fumigante percepisci una potente forza vitale. Ti concentri, e ti torna in mente un racconto di quand'eri bambino, "La leggenda del

Cancello di Ghiaccio". Narrava dei Demoni del Ghiaccio, e della lotta che avevano sostenuto per lasciare il loro mondo e venire a Kaltenland. Erano creature invisibili, senza forma né sostanza, la cui essenza consisteva in pura energia, fluttante al di là dei confini dello spazio e del tempo. Ad un certo momento scoprirono il Cancello di Ghiaccio, una porta transdimensionale tra il loro mondo e le terre di Magnamund, e lottarono tra di loro per riuscire a passare, ignorando la sorte che li aspettava. Ma anche il popolo degli Antichi aveva scoperto il Cancello: e man mano che i Demoni lo oltrepassavano, venivano rinchiusi dentro dei cristalli. La loro energia, così imprigionata, venne usata per costruire Ikaya, e ancora oggi i Demoni più piccoli forniscono la tenue luce che illumina i passaggi del labirinto, chiusi nelle bocce di pietra appese al soffitto. Il racconto raccomandava di non distruggere le prigioni di cristallo: se un Demone del Ghiaccio viene liberato, cercherà subito di impadronirsi del corpo del suo soccoritore.

Messo in guardia dagli insegnamenti Ramas, passi sotto l'arco.

Vai al **264**.

342.

La tua Arte dell'Orientamento ti dice che la galleria di destra va verso est, mentre quella di sinistra va a nord. Sei esattamente sotto il monte Cloud. Consulta la carta di Kaltenland che trovi all'inizio del libro prima di decidere la strada.

Se decidi di andare a est, vai al **199**.
Se decidi di andare a nord, vai al **284**.

343.

I tuoi nemici possono attaccarti solo uno alla volta, perché l'ambiente è molto stretto. Devi combatterli nell'ordine che ti viene detto. Il Barbaro è immune allo Psicolaser.

Tigerwolf 1: Combattività 15 Resistenza 24
Tigerwolf 2: Combattività 14 Resistenza 23
Tigerwolf 3: Combattività 14 Resistenza 20
Barbaro: Combattività 17 Resistenza 29

Se vinci, vai al **28**.

344.

La superficie della porta è assolutamente liscia: niente buchi, niente cardini, niente maniglie. Ma osservando il muro intorno alla porta, vedi che in uno degli enormi blocchi di granito c'è un leggero incavo a forma di triangolo.

Se hai un Triangolo di Pietra Blu, vai al **41**.
Altrimenti, vai al **147**.

345.

Chiudi gli occhi e ti concentri per bloccare l'attacco mentale. Pian piano riesci a dominare il dolore, quel tanto che ti basta per strappare il Bracciale dal polso e gettarlo lontano. Imprecando contro la sfortuna, ti dirigi barcollante verso il bivio in fondo al corridoio.

Vai al **215**.

346.

Kiran ce la fa ad arrivare dall'altra parte, e così pure Iran, anche se scivola e deve essere tirato su con la corda. Restate tu e Fenor, e ora tocca a te.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte della Caccia, puoi aggiungere 2 al numero che esce.

Da 0 a 3, vai al **195**.
Da 4 a 11, vai al **232**.

347.

Il corridoio è poco illuminato, e con la tua abilità nella Caccia dovresti poter avvicinarti alle guardie.

Con il naso tappato per non respirare i fumi che escono dalla ciotola, strisci lungo la parete e la deponi all'ombra di un pilastro. Poi torni in cucina per aspettare che faccia effetto. In meno di un minuto i Barbari crollano al suolo privi di sensi, e potete avvicinarvi indisturbati alla Sala del Gran Sangor. Fortunatamente una delle grandi porte, tempestate di gemme, non è chiusa a chiave. Preparandoti all'attacco spingi piano il battente ed entri nella tana di Vonatar.

Vai al **173**.

348.

La tua Arte Ramas ti dice che, a un paio di centinaia di metri verso sud, si apre un labirinto di gallerie. Abbandoni la slitta e vai a cercare riparo.

Vai al **314**.

349.

Durante le tue avventure hai trovato e hai preso con te un Cristallo Splendente?

Se possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **139**.
Altrimenti vai al **97**.

350. *(fig. 20)*

I colori svaniscono, e ti rendi conto improvvisamente che la temperatura è molto più bassa. Infatti ti trovi sulla banchisa di Knollen, a meno di un chilometro da dove l'*Intrepido* è alla fonda. Accanto a te ci sono Loi-Kymar e Vonatar, ambedue tremanti nella fredda aria mattutina. Quasi subito venite avvistati dalla nave; una lancia viene calata in mare e si dirige verso di voi. E in pochi minuti sei davanti al capitano che si congratula per la tua abilità e il tuo coraggio, mentre il gobbo traditore viene messo ai ferri senza tanti complimenti.

"Come avete fatto a tornare così in fretta?" chiede il capitano, incredulo. "Non ti aspettavamo prima di altri dieci giorni".

"Diciamolo pure" si intromette Loi-Kymar. "Un Ramas e un Mago di Toran, messi insieme, non si fanno certo fermare dalle fragili barriere del tempo e dello spazio".

Il capitano resta un attimo perplesso, per poi sorridere man mano che il senso della risposta di Loi-Kymar si fa strada nella sua mente.

Il viaggio verso Anskaven è rapido, ma su di te grava il ricordo dei compagni che hai perduto durante la missione. Quando arrivate in porto siete accolti da una folla preoccupata e ansiosa: vedendovi così presto di ritorno, pensano che l'impresa sia fallita. Ma quando si diffonde la notizia che Vonatar è prigioniero, devi di nuovo ricorrere alla tua abilità con le armi; questa volta per difendere il tuo nemico dalla folla infuriata che assale la prigione di Anskaven. Finalmente riesci a



(fig. 20) Vonatar il traditore viene gettato in una prigione dalla quale non c'è via d'uscita..

trasferire il prigioniero a Toran, dove lo attende il processo. Tre giorni dopo, all'alba, Vonatar viene processato dai maghi della Fratellanza della Stella di Cristallo. Il verdetto è: colpevole. Trascinato nelle segrete del palazzo, viene gettato nella Porta della Notte, la soglia che conduce a una prigione dalla quale non c'è ritorno.

Grazie a te, Lupo Solitario, il mago infernale non potrà più nuocere. La tua missione è compiuta.

Ma nel quarto libro di Lupo Solitario già si profila una nuova impresa: una sfida contro il tempo per scoprire dove si cela

L'altare del sacrificio.

TABELLA DEL DESTINO

7	5	0	1	5	1	5	7	3	6
3	6	4	3	9	3	9	2	8	1
4	5	1	4	2	6	1	0	7	3
0	1	7	2	5	0	2	8	9	2
6	2	4	8	1	5	9	6	4	8
9	0	1	7	9	0	3	1	3	9
7	4	9	7	8	5	8	2	5	1
0	5	4	6	7	7	0	4	8	6
9	6	0	2	4	4	6	8	3	2
2	8	5	6	3	8	3	7	0	9

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramas.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DOMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del Destino

	−11 o meno	−10/−9	−8/−7	−6/−5	−4/−3	−2/	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più	
1	N −0	N −0	N −0	N −0	N −1	N	−3	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	1
	LS M	LS M	LS −8	LS −6	LS −6	LS	−5	LS −5	LS −4	LS −4	LS −4	LS −3	LS −3	
2	N −0	N −0	N −0	N −1	N −2	N	−4	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	2
	LS M	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS	−4	LS −4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	
3	N −0	N −0	N −1	N −2	N −3	N	−5	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	3
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −5	LS	−4	LS −3	LS −3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	
4	N −0	N −1	N −2	N −3	N −4	N	−6	N −7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	4
	LS −8	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS	−3	LS −3	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	
5	N −1	N −2	N −3	N −4	N −5	N	−7	N −8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	5
	LS −7	LS −6	LS −5	LS −4	LS −4	LS	−2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −2	LS −1	
6	N −2	N −3	N −4	N −5	N −6	N	−8	N −9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	6
	LS −6	LS −6	LS −5	LS −4	LS −3	LS	−2	LS −2	LS −2	LS −1	LS −1	LS −1	LS −1	
7	N −3	N −4	N −5	N −6	N −7	N	−9	N −10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	7
	LS −5	LS −5	LS −4	LS −3	LS −2	LS	−1	LS −1	LS −1	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
8	N −4	N −5	N −6	N −7	N −8	N	−10	N −11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M	8
	LS −4	LS −4	LS −3	LS −2	LS −1	LS	−0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
9	N −5	N −6	N −7	N −8	N −9	N	−11	N −12	N −14	N −16	N −18	N M	N M	9
	LS −3	LS −3	LS −2	LS −0	LS −0	LS	−0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	
0	N −6	N −7	N −8	N −9	N −10	N	−12	N −14	N −16	N −18	N M	N M	N M	0
	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS	−0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	LS −0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITAR= MORTO

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND

3



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Nelle distese ghiacciate delle terre di Kaltenland, dove un vento polare si accanisce senza sosta su ogni forma di vita, tu, Lupo Solitario, sei in caccia di Vonatar, il mago traditore, il gobbo infernale che ha messo le sue arti al servizio del Male.
Dovrai scegliere il tuo percorso nel labirinto che si apre nei sotterranei di Ikaya, la fortezza di ghiaccio.
Dovrai impiegare le misteriose Arti Ramas, per affrontare avversari spietati che non si fermano davanti a nessun ostacolo.
Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Jones
ISBN 88-7068-096-7 **L. 6.000 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu